
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2001.12
卷首特辑——燃烧战车2小说攻略
逆转裁判完全攻略（GBA）
HUNTER X HUNTER爆机攻略（PS）
皇牌空战4全任务攻略
最终幻想XI抢先报道
ISSN 1005 250X
12
9 771005 250004


2001.12
强力出击
the best
一段许久的期待
一份崭新的惊喜
一种文化
一个梦
别告诉我，你只徘徊在这蓝天下的世界；别告诉我，你只注视着映照在瞳孔中的万物。我知道你我一样，眼睛总望着遥远的天边。我知道你想解放狂野不羁的心，燃烧未完的梦。所以不妨放飞自己，畅游在剑与魔法的大陆，驰骋在光阴阴荏苒的星空……
选择自我，一起走入梦的结界，轻吻精灵润着露珠的双唇，感受银河泛着微紫的炽炎，这世界一如你所想象的那样眩目。《梦幻总动员》，给你带来新世纪的惊喜。
《梦幻总动员》工作室经过长期筹备，即将于 2001 年 12 月推出第一本增刊，内容以动画漫画为出发点，涵盖科幻及奇幻两大热点文化门类。全书 128 页超豪华全彩印刷，随书赠送精彩 VCD 及精美海报。
《梦幻总动员》增刊
预计 2001 年 12 月隆重上市
定价 15 元　欢迎邮购
汇款请寄往：
北京市清河邮局 062 信箱
邮购部收　邮编：100085



卷首语

第六十六个月

自"电子游戏与电脑游戏"创刊至今，已经风风雨雨六十六个月，其间喜悦、奋斗、懊恼……相信只要是曾在这个编辑部工作的同仁都有深切体会。数日前，偶然的机会，听闻了"'电&电'十二魔人"的称呼，当时不以为然，回来掐指一算，不多不少……祝福本月离开编辑部的老大哥E·T一切顺利，MARS小姐"青春永驻"。所有曾经在"电子游戏与电脑游戏"工作的朋友们，祝福我们吧，我们将继续你们的梦想。

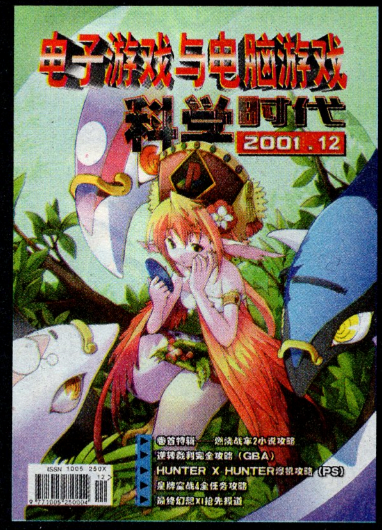
新世纪的第一年，充满变数的年代。

曾经戏称以后带孩子去看中国队冲击世界杯的兄弟们，现在都闷头攒钱，准备明年去日韩促进邻邦的商品经济。当初痴迷于KOF系列，空闲时间总是3 VS. 3的朋友们，现在一看到SNK就摇头叹气，感慨世事无常。前几年还稳坐"铁饭碗"的儿时玩伴，面对入世的大潮而惊恐不安。曾几何时，谁想到世界警察会宣布全国一级战备，喧闹的现代化都市上空，不和谐地盘旋着剑拔弩张的战机……这才是二十一世纪的第一年，"电&电"创刊的第五年，谁知道以后会怎么样呢，走走看……

既然今年的变数这么大，"电子游戏与电脑游戏"也决定跟随潮流。从明年开始，因为印刷以及纸张的问题，期刊的价格将会有所上扬，不过我们会尽量将价格变动控制在最小的范围以内。广大读者放心，我们也是从读者中来，"忘本"的事我们不做。

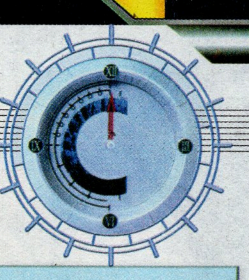
DRAGON

科学时代 2001.12 期
(总第 90 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001年12月15日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字04号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市海府一横路科技咨询楼4层
邮政编码 570203
广告发行部 0351－7066387 0898－66745593
读者热线 010－64908492－11 010－64908493－11
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.12
电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

新游戏介绍

超攻略道场

纵横四海

编读往来

WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢:北京网易公司

OLGA

Gurlukovich 上校的女儿，以身手来说在女性中算得上是佼佼者。擅使枪械和飞刀，曾与 SNAKE 有过一次对决。

OCELOT

前俄罗斯军官，背叛国家加入『爱国者』组织，为盗取 Metal Gear Ray 来到油轮之上。其真身与 LIQUID 的右臂合为一体。

OTACON

Metal Gear 的研制成员之一，曾在前作中大为活跃，本作中他依然服务于 SNAKE，为防止 Metal Gear 落入敌手而努力。

FORTUNE

为报父仇而参加了『DEAD CELL』组织，使用一把等身长的大枪，威力奇大。由于具有特殊能力，因此子弹打不着她。

VAMP

形如鬼魅的『吸血僵尸』，几乎百打不死，每日均需吸吮人类鲜血。移动速度非常之快，可做短时间内的飞行。

EMMA

OTACON 同父异母的妹妹，虽然年仅 15 岁，却拥有比哥哥还要高的电脑天赋。独自为新型号的 Metal Gear 设计了一套控制程序，同时也编写了病毒程序。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

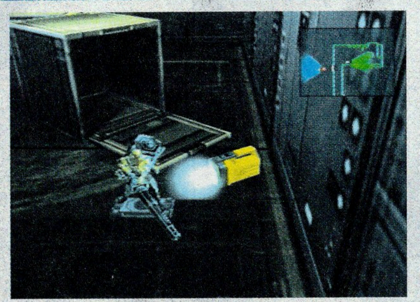
SONS OF LIBERTY

PRODUCED BY CLOUD



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
燃烧战车 2 自由之子



楔 子

螺旋，带着无限的未知与神秘，席卷了我们这个仿若虚构的数字化的世界。象征着生命最基本构成的 DNA 分子链，永远都是两条无论如何也不会纠缠到一块儿去，却又以千丝万缕的联系紧密地绕在一起的平行螺旋线。对于它的研究则更像是一把双刃剑，在给这个世界带来幸福的同时，也制造出了许多的灾难。Snake，一个特种兵，不折不扣的 DNA 试验受害者，在部队时他们都叫他“Solid · Snake”。Snake 基本上应该算是一个克隆人，他身体里的基因全部来自于他的“父亲”——Big Boss，他们把他创造出来的目的就是为了打到他那邪恶的父亲，还有他同父无母的野心勃勃的“兄弟”——Liquid · Snake。这，也许就是所谓的“命运”吧。

两年前，Snake 带着 Campell 上校的侄女从寒冷的阿拉斯加胜利归来之后，成为“SHADOW MOSES”行动的英雄，原以为能够过一些轻松的生活，可不曾想却一次又一次地被卷入反恐怖的行动当中。幸亏在 Otacon 博士隐形迷彩的帮助下，很多任务才可以顺利完成。很快地，两年的时间一眨眼就过去了，Snake 想要金盆洗手的愿望始终没有达成。



BANKER CHAPTER
PART 1

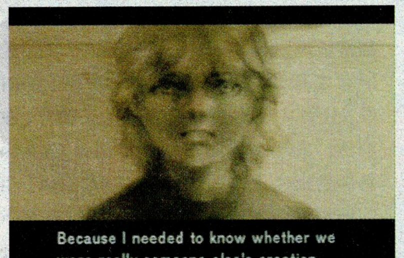
乔治 · 华盛顿大桥及附近地区被包围在狂风夹杂着暴雨的宣泄之中，夜色降临时，Snake 披着雨衣独自行走在大桥的人行道上。豆大的雨点砸在了身上、路上、桥上还有飞驰而过的汽车上，溅起了一层薄薄的雾，一切看起来都变得那么的虚幻。Snake 吸了一口烟，任由呼出的烟气被雨浇散，他心中默默地想着：“又是 Metal Gear，这种可怕的搭载有核武器的机器人一旦落入恐怖分子手中，不知将给人类带来多大的威胁。这次说什么我也要亲自出马，彻底解决这个问题。Otacon 提供给我的情报应该不会错，再过十几秒，由美国海军负责运载 Metal Gear 的油轮就要从大桥下经过，我也该活动一下身体了。”随着脑海中想法的坚定，Snake 抛去了烟蒂，启动隐形迷彩，甩开大步向桥身的中部跑去。DISCOVERY 号油轮经过桥下的一刹那，他纵身跃下，随雨点一同降落在甲板之上。

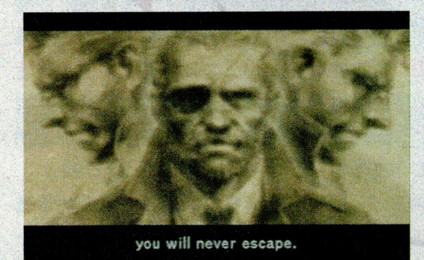
也许命中注定 Snake 多灾多难，那件该死的隐形迷彩竟然在登船时一下子坏掉了，他立时无所遁形。远处的天空上，一架俄军的直升飞机遥望油轮。“Otacon，登船一切顺利，唯一美中不足的是你给我的那件隐形迷彩已经坏了。”他在和 Otacon 通话的时候不无遗憾地

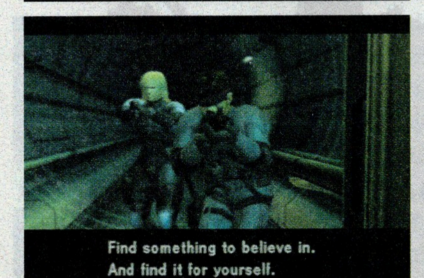


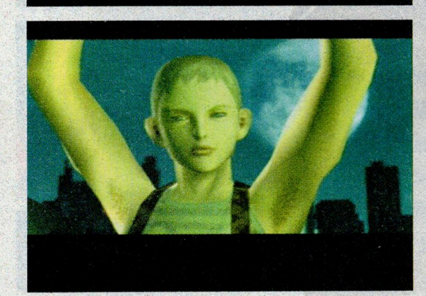












说。“或许是之前使用太多的缘故吧，你自己要小心行事，千万别让船上的人发现。不过以 Snake 你的本领而言，应该没有问题的。”Otacon 倒是对 Snake 信心十足。

Snake 藏身于集装箱之后，向来回逡巡的守卫处窥探，发现这些海军的巡逻似乎并不那么专业，很容易避开他们潜入油轮内部。正当 Snake 准备展开行动的时候，他吃惊地发现，几个武装到牙齿的俄军士兵不知从哪里冒了出来，悄无声息地便放倒了原来船上的守卫，由他们自己人代替了那些岗位，之后便迎接他们的首领，一个年纪大约在 50 岁上下的长相颇威严的俄国军官。Snake 用数码相机给他拍了个特写，后用无线电对讲机向 Otacon 讲述了发生的情况，道：“看来今晚想要得到 Metal Gear 的不止是我一个人呀，这些受过严格训练的俄罗斯士兵还真挺棘手。”Otacon 回答道：“这艘船是由电脑控制自动驾驶的，现在时间紧迫，你必须先到上层的操舵室查看一下它的航向以及目标所在地，然后向我汇报。你现在的武器只有一把使用麻醉弹的 M9，为避免引起敌人的注意，眼下就暂时先用着它吧。”

眼前这片区域没有人经过，Snake 正好趁这个机会熟悉了一下环境（操作）：○键是拳脚动作；△键是特殊动作，负责一切攀爬、翻越、开门等动作；□键是负责武器和擒拿动作；×键可以下蹲和匍匐，也可在跑动中按动，形成快速翻滚；按住 R1/R2 键分别是道具和武器的选择，也可设定成快速按动即是装备/卸掉道具和武器；R1 键是第一人称视角的观察、射击键，作用很大；SELECT 键负责对讲机的通信；START 键既是暂停，也可获知当前区域的地名。

经甲板两侧有圆盘开关的门（需连打△键才可打开），Snake 来到了舰桥 1 楼的居住区，在这一层当中有不少道具收藏在暗处和储物柜内，一定要尽量拿取，打不开的门可以用拳脚来破坏。经 1 楼中央的休息室（有酒吧的地方）可通往 2 楼，之后往左手边前进即可到达 3 楼。舰桥 3 楼有摄像头监视，既可以贴着墙走过去，也可以使用“干扰铂条手雷（CHAFF. G）”来干扰电波，从而顺利通过。来到 4 楼，Snake 发现要想从这里上到顶层，要么就得从左侧的大屋内绕过，躲开两个敌人及一个监视器，要么就要从右侧有红外感应炸弹的地方爬过去，为防止被误炸，最好先打破一旁的灭火器，让喷出的白雾能显出红外线的位置。

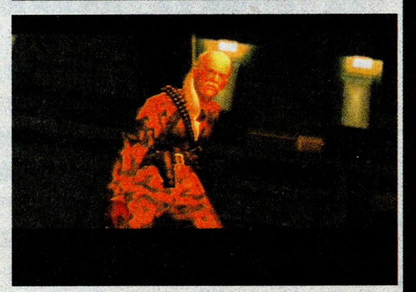
顶层的驾驶舱内，船员们的尸体触目惊心，一个俄罗斯女军人正站在舱外的甲板上，用对讲机和什么人联系着。她说：“驾驶舱已清除，情况都在控制之下。”听对方声音是一个中年男子：“Olga，你的任务已经完成了，我现在命令你赶紧撤离现场！”Olga 倔强地答道：“不，我一定要亲自参加这场战斗，父亲。”原来她就是那个之前俄罗斯军官的女儿，不肯听从父亲的命令离开。Snake 悄悄地来到她的背后，举枪喝道：“别动！扔掉你手里的枪，慢慢转过身来。”Olga 依言照做了。此时，暴雨渐渐地平息了，皎洁的月光从重重乌云背后洒落在海面上，泛起了鳞鳞的波光。Olga 面容清秀娇好，眼睛中还自然流露出一种妩媚的神态，她藏在背后的右手还有一把军刀，Snake 依然命令她把刀扔掉。Olga 倏地从背后打出一发子弹，瞬间从 Snake 的右颊滑过，带出了一道血痕，紧跟着她又对准 Snake 扔出了飞刀，被 Snake 用枪打落。

不可避免的战斗发生了，虽然 Snake 只有麻醉枪，但是对付 Olga 还是绰绰有余，只是她会不停地变换躲藏的地点，充分利用甲板上的掩体给 Snake 的攻击造成障碍。最好采用主视角射击，只要瞄准得够快，此役还不算太难，注意如果打中 Olga 的头部，减血会比打中其他部位多。战斗途中，Olga 还会利用探照灯来晃 Snake 的眼，只要对准光线最强的地方开一枪即可击灭探照灯，以便更好地瞄准 Olga。不多时，Olga 便禁受不住麻醉枪的药力而昏晕过去，Snake 随后得到了她手

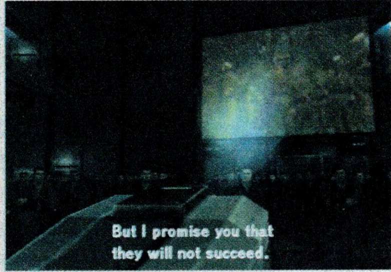


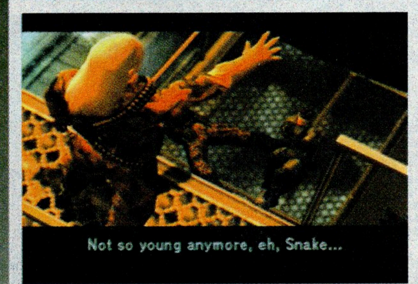














中的USP手枪，趁机搬动一下她的身体，即可得到一个军人的身份牌“DOG TAG”，到右边的了望台处搜寻了一下，在梯子的最顶端找到了“热能探测器(THERM. G)”。返回刚才战斗的地方时，却发现Olga不知去了哪里。

PART 2

现在的任务就是要下到底层探察“Metal Gear Ray”的详细情况，从右手边的楼梯下去便可来到底层的机关室。在机关室的左上方出口处设有多个红外线炸弹装置，由于无法贴地面爬过，所以一定要将三个控制装置全部击破才可以。控制装置的特点是闪着绿光，只有使用新武器“USP”才能击破它，M9根本不起作用。其中一个位于通道右边的墙上，要爬上铁箱才能瞄准。另外两个则位于地上，位置较难发现，多转角度再瞄准才可全部击破，之后Snake便可继续向前进发。

Snake进入第二甲板左舷(Deck－2 port)通过长长的走廊，在不时闪灭的昏暗的灯光中射出三发麻醉弹，让本已疲惫不堪正在打盹的士兵着实多睡了半天。来到了第二甲板右舷(Deck－2 starboard)，在同样闪烁不定的漫长通道里缓步前进，道旁的几处门前可以拾到数十发USP的子弹以及一份RATION。就在他来到通向第一船舱(Hold No. 1)的舱门之前时，一小队士兵突然从门内鱼贯而出，领头之人正在悄声地接受着对讲机那头俄国上校的命令，要求他们在训话期间对整个油轮加强戒备，尤其要保护刚才被我击倒后不知所踪的他女儿Olga的安全。士兵们蹑手蹑脚地向前进发，当先的一个较为警觉，发现了Snake藏身于最末排的箱子后，于是一场激烈的巷战便不可避免地发生了。战斗时要多注意翻滚与射击的紧密结合，同时还要小心躲避敌人不时扔过来的手雷。Snake的身后有USP及RATION可以补充，打倒6～7个敌人后便可潜入前面的第一船舱。Snake不曾注意到，有个士兵并未气绝，在他转身进入舱门之后便爬了起来，将那扇门封闭了起来。

这时Ocelot出现在那个俄国士兵的背后，士兵置疑地向他说道：“您应该呆在上校身边的呀，到这里来做什么？”Ocelot不由分说举枪击毙了士兵，冷酷地说道：“上校？哼哼，再过一会儿他就和你在一起了……同志！”言毕又把刚刚锁住的舱门旋了开来。

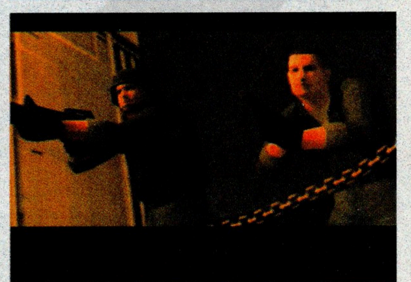
Snake前脚踏进第一船舱的地板，立刻就接到了Otacon的信息，他千叮咛万嘱咐Snake道：“一定要先完成为Metal Gear原型照相的任务，别引起不必要的争端。现在船上所有的美国海军都在听海军陆战队的司令讲话，应该不会有甚么人注意到你的存在，小心些便是了。”Snake答道：“我暂时还不想和这些武器装备好过我数倍的海军们接触，不过我会尽快完成任务的。”Otacon续道：“司令讲话的时间大概是7分钟，你一定要在这段时间内给在船舱深处的Metal Gear从四个角度各照一张相片，分别是前方、左前侧、右前侧和带有‘MARINES’字样的四张。时间不多，你快点行动吧。”说完，Snake便开始了更为紧张的潜入作战。

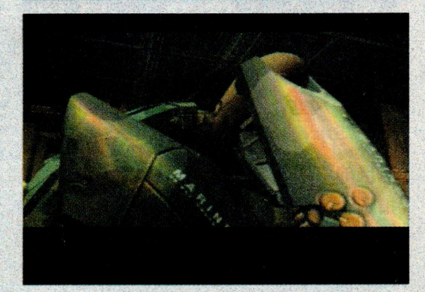
从右侧的梯子向下爬到第一船舱的底层，于海军们观看幻灯片的间隙匍匐或翻滚前进，来到第二船舱(Hold No. 2)。趁所有海军的视线都集中在司令身上的时候，分别从Metal Gear Ray的正前方、左前侧、右前侧和正右侧拍下四张Otacon需要的相片(用R2键选取CAMERA，用□键拍照)，如果角度选取得正确，在按下快门的时候会听到一声音效以及Snake发出的“GOOD、ALRIGHT”等声音。注意在拍照过程中不要杀死任何人，否则后果和被发现没有什么区别。接下来便可到右侧的电脑处，按下动作键(△键)，通过Otacon自行设计的软件向他传输所需的四张相片。

当一切进行完毕的时候，司令的讲话也到了尾声，就在他说完的同时，一个Snake熟悉的身影从司令的身后走了出







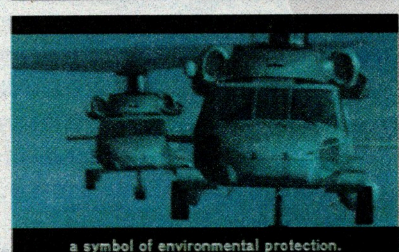


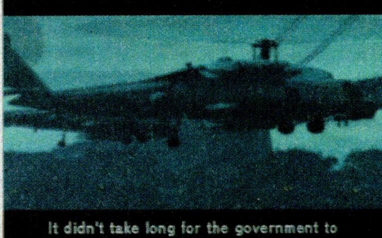









a symbol of environmental protection.


It didn't take long for the government to put an oil fence around the whole mess.

来。是 Ocelot！那个曾被 Snake 打断右手的俄罗斯左轮！他举起手中的一个遥控器，大声地对司令和全体海军说道："整艘油轮已经在我们的控制之下，到处都布满了炸弹，只要我的手指头碰到了这上面的按钮，你们，包括这艘船就都要永远地沉没在海底了。"随即，荷枪实弹的俄罗斯士兵都钻了出来，枪口居高临下遥指着美国海军士兵。突然，司令背后冒出一个俄罗斯军官，用手中的枪胁迫司令，要他命令所有的海军投降，还让他交出 Metal Gear Ray。原来他就是这次俄军行动的带头人——Gurlukovich 上校，上校说道："自从冷战之后，俄罗斯一直被美国所控制，不能很好地发展自己的经济以及军事力量。我们现在就是要把这架 Metal Gear Ray 带回祖国，并进行更深入的研究，以期待它能够为俄罗斯的再度崛起而发挥力量。"

"不，不，我来带走它……Metal Gear Ray 有更大的用途，把它带回俄罗斯实在是太浪费了。" Ocelot 冷不丁冒出来这么一句话，"还是我把它带走比较好！Gurlukovich，你和你的女儿都将死在这里！！"陡然间肘腋生变，上校没明白为什么 Ocelot 会背叛自己的祖国。Ocelot 开枪打死了司令和上校，Snake 眼见乱势已成，顾不得暴露身形，拔枪对准了他大喝一声："Ocelot！"Ocelot 丝毫没有吃惊地望向 Snake，突然以另一个声音对他说道："Snake，我们终于又见面了，我的兄弟！" "Liquid？！"Snake 此时心中的惊讶远大于 Ocelot 的反叛，"你怎么还在人世？"

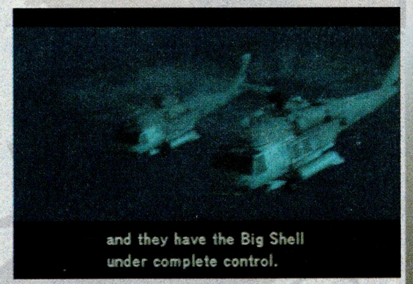
"我看上去已经不再年轻了吧，Snake！这都要感谢赐予我们身体的父亲呀，正是有了他的基因，我才能够借助 Ocelot 的身体复活。"他一边说着，一边举起了自己的右臂。上面筋肉虬结，青筋突出，明显在和 Ocelot 的身体做着抗争，听起来就像是两个灵魂占据了一个身体。最后还是 Liquid 的思想压倒了 Ocelot，对 Snake 说道："我就是从这条手臂中复活的，现在我就要用它来实现我征服世界的野心了。"说完趁乱爬上了 Metal Gear Ray，启动了这架恐怖的兵器。

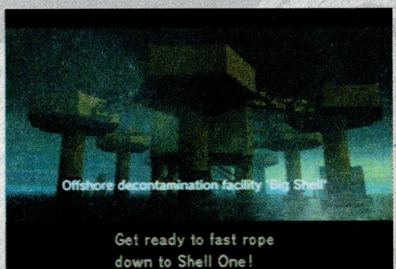
Metal Gear Ray 无坚不摧的下颚把船舱的底部砸穿了一个大洞，大量的海水涌入了船舱，司令、上校和士兵们的尸体都被浸泡在海水之中，漂浮着。Snake 避无可避，只得趟着齐胸深的海水寻找出路。就在此时，Metal Gear Ray 又从头部发出了那束强力的激光，切裂了船身，挣脱束缚跑到了甲板之上，随后潜水逃走。Snake 被汹涌的海水从船舱里卷到了海面上，之后又被淹没在了滔天的巨浪当中，生死未卜……

PLANT CHAPTER

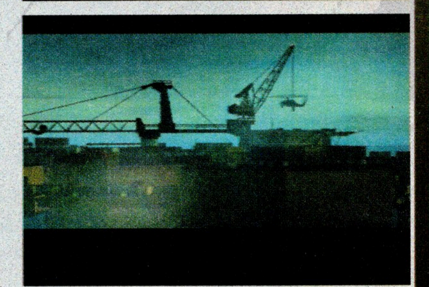
PART 1

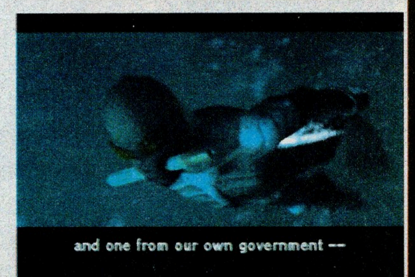
又是两年过去了，Snake 依然没有任何的消息，而世界范围内的恐怖组织活动却愈演愈烈。有一个名叫"DEAD CELL"的恐怖分子组织，不知利用了什么手段，绑架了美国总统以及许多当权的政要。所有的人质都被囚禁在一个叫做"BIG SHELL"的海上设施当中，这里同时也是"DEAD CELL"的基地所在。恐怖分子首领以所有人质的性命以及整座"BIG

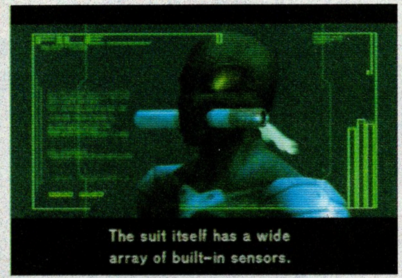

and they have the Big Shell under complete control.

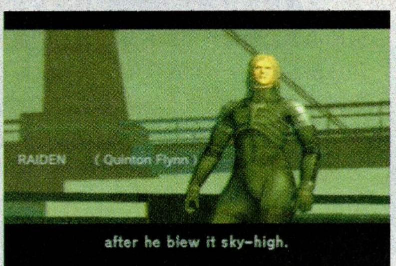


Get ready to fast rope down to Shell One!




and one from our own government --


The suit itself has a wide array of built-in sensors.



after he blew it sky-high.

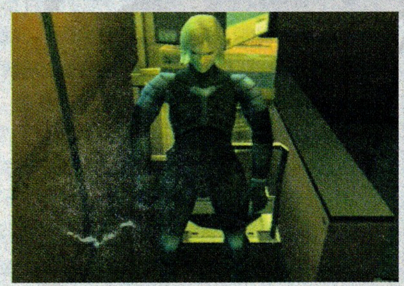
SHELL”为代价，向美国政府索取高达300亿美元的赎金，如若不付，将杀死全部的人质，并炸毁“BIG SHELL”，释放出有毒物质来污染海洋。面对如此猖獗的恐怖分子的要求，世界上所有的人民都不会妥协，美国政府当即派出了“海豹特种部队第十小队（SEAL Team 10）”从空中向“BIG SHELL”发动攻击，另派代号为“Snake”的一名新特工，从海底潜入了“BIG SHELL”。

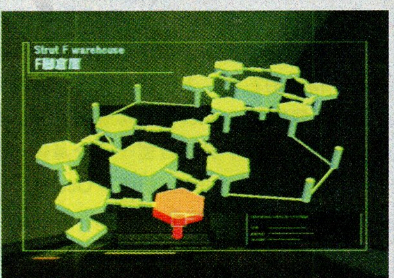
“Snake”的直接领导人是Campell上校，从他的头发以及声音来看，应该不是我们熟知的“Solid · Snake”，不过上校却一直称呼他为“Snake”，原因是这名特工非常崇拜原FOXHOUND的Snake，所以才给自己也取名为“Snake”。直到上岸之后，上校才告诉“Snake”:“从现在开始，你的代号被更名为‘Raiden’，你可以通过移植在你耳骨上的无线电对讲机来和我联系，用这个频率(140.85)我们的对话不会被敌人窃听。你的任务:第一，秘密潜入海上净化装置‘BIG SHELL’，寻找并解救总统和其他要员；第二，使用任何手段解除恐怖分子的武装。”Raiden开始行动。

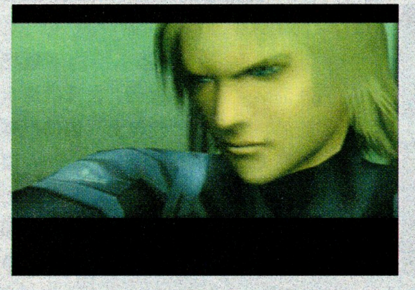
整个SHELL分为两大部分，分别冠以SHELL－1、SHELL－2之名。每部分都由一个核心(CORE)和六个六边形的支柱(STRUT A～L)构成，各支柱间以桥梁连接，道路四通八达。由于Raiden没有配备雷达，只能从各地区内闪着蓝光的电脑(NODE UNIT)上下载该地的地图到他的大脑中，其实和雷达的功能是一样的。还有就是要小心一种红色的海虫，它们会附在RATION的上面，和Raiden抢粮食吃，特别讨厌。前走，刚要出门，却发现通道内的一名士兵像是刚被人攻击过的样子，晕头转向地走到了一旁。跟踪过去，在电梯前又看到了两名被击晕的士兵，Raiden正想“剥夺”他们的武器装备，却被上校及时地制止了，理由是所有士兵的武器和装备都有资料记录在案，如果随便开枪，通过对持枪者身份的核对便立刻可以发现情况，所以上校不主张Raiden现在拿武器。Raiden的女友Rose突然也出现在通讯屏幕上，并告诉Raiden她也被迫参加了他的行动，专门负责替他SAVE游戏的进度。他对于上校把他的女友也卷进了战争而感到愤慨，随后，Rose叫出了Raiden的本名——Jack，上校提醒她在执行任务的时候一定要使用代号而不要叫真名。

晕倒的士兵马上就要醒来，Raiden应



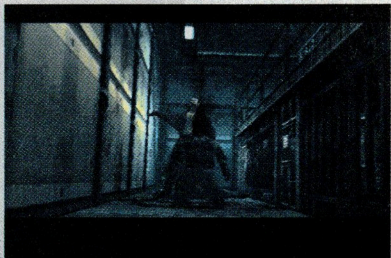














尽量隐藏好自己不被发现，等电梯下来之后再瞅准空隙乘电梯上到顶层。在电梯中Raiden得知，这些恐怖分子把自己叫做“自由之子(Sons Of Liberty)”，而他们的领导者正是“Solid Snake”，但他不是那个两年前“Shadow Moses”事件中的英雄，真正的“Snake”已在油轮当中死了……

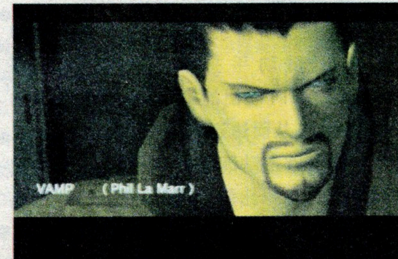
顶层的平台上空无一人，Raiden趁机舒展了一下手脚，上校告诉他，只有从铁栅栏下的缝隙中爬过去才能进入支柱内部。苦于无门可入的Raiden赶紧依言行事。下楼梯，大厅的中间设有一台电脑，Raiden可以利用它来为自己绘制地图，首先靠在一堵空心的墙壁上，再按下拳脚键(○键)会敲响墙壁，敌人听见动静后便循声来看，这样就有机会绕到电脑前面了。

从大厅左侧的通路进入STRUT B，一

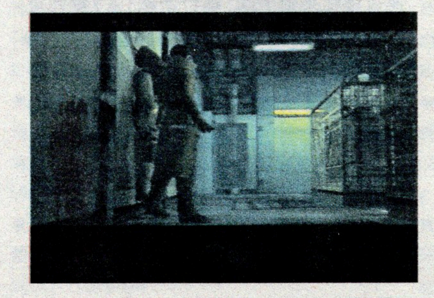
幕血腥的场景出现在 Raiden 的面前，数名 SEAL 队员血溅四壁，尸横就地，不知惨遭何人毒手。旁边的门内也传来了息息嗦嗦地的声音，Raiden 不由得在门边停下了脚步。门内的几名 SEAL 队员好像发现了些什么，对着周围漫无目的地扫射，有两人被突如其来的飞刀刺中而亡，剩下的人吓得连开枪的力量都没有了。此时，一个如蝙蝠般的男子迅猛无伦地飞降在队员的身后，拿出利刃，疯狂地刺杀了那名倒霉的队员，鲜血如泉涌般喷上了天花板，又一滴滴的滴落在地。

Raiden 机警地进入房间，准备从后方攻他个出其不意，可是刚进门便看到了有生以来最恐怖的场面：那个男子正紧咬着一名 SEAL 队员的喉咙，咕嘟咕嘟地吞咽着他的鲜血。耳音及其灵敏的他察觉出身

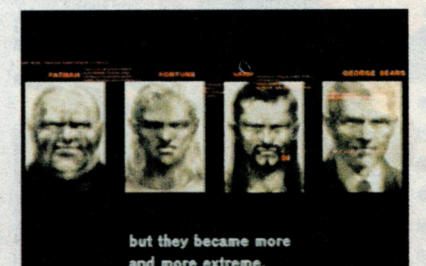






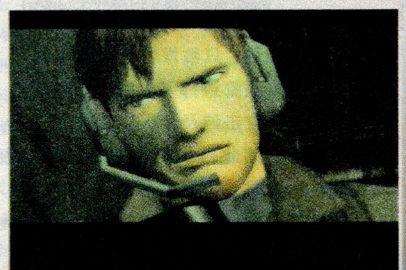


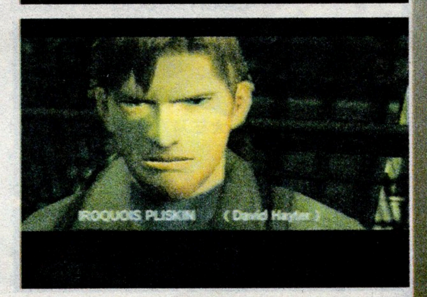


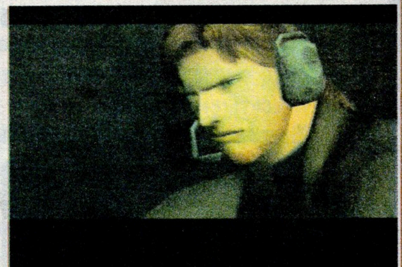


后有人来到，便回过头来呼出一口阴冷的气体，同时露出了两枚尖锐的犬齿。这个吸血男名叫“Vamp”，相信取的应该是吸血鬼(Vampair)的意思。Raiden 举枪喝止他的动作在他眼中看来就像是每秒钟 10 帧的慢镜头，只见他轻巧地跃起身来，在空中“倏”地转了个个儿，又轻飘飘地落在了 Raiden 的身后。眼看 Raiden 性命不保，对面的门后突然传出一声暴喝：“趴下！”Raiden 不及细想，立刻卧倒，对面那人用致密的火力把吸血男子 Vamp 从 Raiden 身边赶开。可不幸的是，转瞬间开枪者便被 Vamp 擒住了咽喉要害，Vamp 刚要张嘴咬断那人的喉咙，可是不知他闻到了什么气味，竟然丢下那人，准备离去了。一个女人的声音响起在 Vamp 的耳边：“Vamp，你那边的事情都处理完毕了吗？”Vamp 答道：“已经搞定了，不过我还发现了一件更有趣的事情，需要向你当面禀报，我的女皇……”对讲机那头的女子续道：“我和我们亲爱的总统一起在前面等你，快点过来吧。”

地上那人冲 Raiden 大喊：“还等什么！！”尽管 Raiden 跑去捡起了那人掉在地上的机枪，但为时已晚，来不及阻止 Vamp 的逃逸。紧张的 Raiden 又把枪口对准了坐在地上的那个人，那人说道：“别开枪，我不是敌人！”说着摘下了自己的面具，“我是 SEAL 小队的中尉，我叫 S……，我叫 Pliskin。”从这人的面貌来看，分明是失踪已久的 Snake！Pliskin 上下打量了 Raiden 几眼，对他说：“你是 FOXHOUND 的成员吧，是从 Delta Force 小队中选中的，还是……”Raiden 答道：“我来自 Force X XI，经过了很多的特殊训练……”“是 VR 训练吧！”Pliskin 插道。“对，我最崇拜的就是我的一位前辈，一个英雄——Snake。因此在我刚入队的时候，我就替自己取名为 Snake。”Raiden 兴奋地说道。Pliskin 的眼中流露出一种异样的神采，旋即消失得无影无踪，喃喃地自言自语道：“那个 Snake 已经在两年前的油轮事件中死掉了……”Raiden 说道：“到底那个像吸血鬼的人是怎么回事？！”Pliskin 解释道：“他是‘DEAD CELL’的成员之一，而‘DEAD CELL’则是由 GEORGE · SEARS 一手策划组织起来的，他有三大臂助：‘FATMAN’、‘Fortune’和‘Vamp’，每人都有自己的拿手绝活，因此才敢和政府作对。”Raiden 把手中的机枪交还给 Pliskin，又从他那里得到了一把 SOCOM







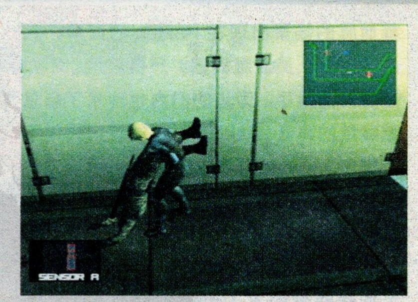


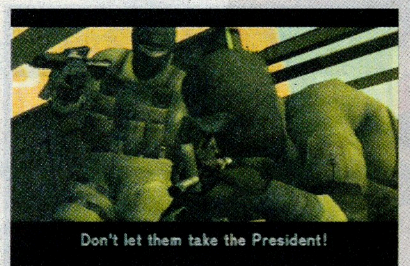
作为防身武器。Pliskin 告诉 Raiden 自己的对讲机频率是 141.80，希望他在碰到麻烦时可以迅速地联络上自己，而他，暂时还不能行动，只想呆在这里稍事休息。

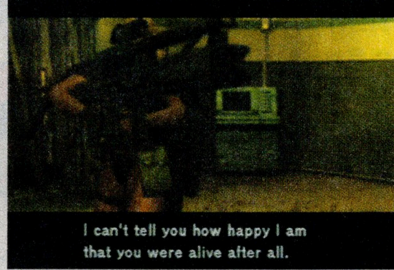
PART 2

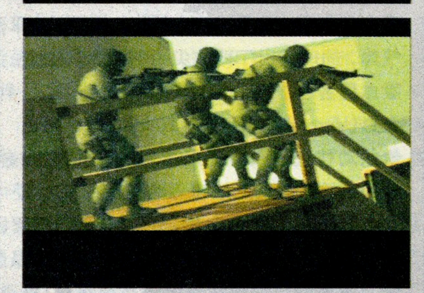
Raiden 只身向前进发，在 BC 联络桥处看到了正在围攻一个黑人女子的 SEAL 小队，正想加入进去，却诧异地发现所有的子弹都从女子的身边呈弧线状滑过，就像是有一层防护罩般，根本无法打得中。一名队员发射了一枚榴弹，可是它只是静静地呆在女子的脚边，丝毫没有要爆炸的迹象。一个身着白衣的男子俯卧在她身前，旁边还有一只手提箱。Vamp 突然从女子身后出现，一手抗起了地上那人，一手拎着箱子径直走向了里面。黑人女子正是 Fortune，她的武器是一支巨大的 RAIL GUN，威力强劲，只数发便把通路连同所有的 SEAL 队员都毁掉了。另她感到遗憾的是，刚才的攻击波及了天空的海鸥，这人对海鸥尚且如此，为何偏偏对人能够下此毒手？！真教人匪夷所思。

通往核心的桥梁已被破坏，Raiden 只好前进至 STRUT C 看看是否有别的去路。来到 STRUT C 的食堂，在一间屋内看见了一个年老的警察正蹲在地上忙碌着什么。Raiden 与其对话后得知，他叫 Peter，是拆弹专家，可是 Raiden 不相信 Peter 的话，想要开枪击毙他，却被早已等在这里的 Pliskin 出声喝止。Peter 的身份没有问题，他告诉 Raiden，“DEAD CELL”的炸弹高手“FAT MAN”已经开始了行动，





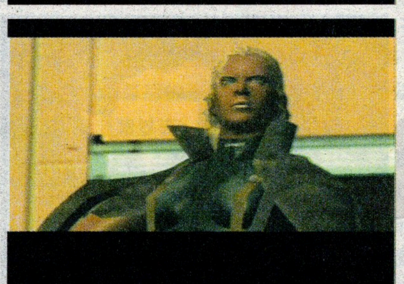




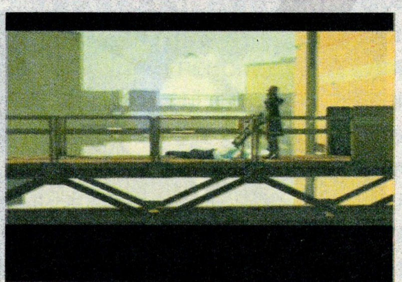












在“BIG SHELL”的十二个支柱内各安装了一枚 C4 炸弹，如果不快些将这些炸弹全部找出并排除，总统及全部要员的安全就将受到极大的威胁。Peter 由于上了年纪，腿脚有伤行动不便，排弹的任务就落在了 Raiden 和 Pliskin 的身上。Peter 教给 Raiden 排弹的方法——先装备上 SENSOR A，此时有炸弹的区域便会以黄色在雷达的屏幕上显示出来，找到炸弹后，不用动手拆除，利用喷射器 (COOLANT) 喷出的冷冻雾即可将炸弹的运行中止，从而达到排弹的目的。

Pliskin 主动请缨去 SHELL 2，因为他对那里的地形比较熟悉，由 Raiden 来负责 SHELL 1 的区域。任务分配完毕后，Peter 就藏身于食堂的某个封闭的房间内，防止被敌人发现。STRUT C 的 C4 就在下方右边的厕所里，一旦靠近还会通过 SENSOR A 发出“嘀嘀”的警报声，使用 COOLANT 冻住它便可前往下一个支柱了。此时的行动相对自由，既可选择从 C→到 D 的路线，也可选择由 C→返 B 的途径。STRUT D 是一个沉淀池，共有三个士兵把守，C4 藏在刚进门处的下面一层，通过楼梯来到下层，连打动作 (△) 键即可打开深色的活动地板，发现炸弹，用 COOLANT 排除。STURUT E 的 C4 位于天台的战斗机机翼之下，到达后需趴下向里爬才可看到。注意通过 EF 联络桥的时候，会有一个神秘人物——Mr. X 通过对讲机提醒 Raiden，桥上布有很多地雷，只有装备 MINE SENSOR 才能看得见，要么就是爬过去，不但可以躲过爆炸，更可挖

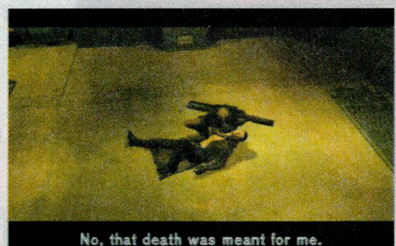
雷收为己用。STRUT F 面积不大，但分为上下两层，较易被人发现，C4 就在下层的一堆箱子里，得从上层围栏的左侧挂着（△键）跳下去（×键）才能排除。STRUT A 里的 C4 被藏在了锅炉和管道的最深处，需从右下方的铁梯过道处向里走，再从管道的下方爬到中央方可看见，排除后便可去到最后炸弹的所在地——STRUT B。此处依然是满墙的血迹，记录着 Vamp 的累累罪行，来到最初见到 Pliskin 的地方，将门口的配电箱门关上便会发现放置在门后的 C4。用 COOLANT 将它冻结后，Raiden 刚想松口气，可是 Peter 又通过对讲机紧张地告诉他："还有一枚隐藏的炸弹没被拆除，之前 12 枚炸弹间的联系都被切断导致了它的运作，光是依靠 SENSOR A 根本无法探测到它的所在，我也只能告诉你，它的大概位置是在 STRUT A 的潜水池。你的时间不多了，一定要在 400 秒之内将它拆除，否则任务就将失败。我也不能在此久留，敌人已经开始在这里巡逻了，你赶快到我这里来拿能够侦测到那枚炸弹的 SENSOR B，迟则生变。"说完便挂断了。

Raiden 获信后急忙赶赴 STRUT C 的食堂，遵 Peter 之命取得 SENSOR B，此时 400 秒倒计时开始。以最快的速度通过 STRUT B 返回 STRUT A，乘坐顶楼的电梯回到最初潜入"BIG SHELL"的地方，越接近炸弹，SENSOR B 的报警声就越急。在潜水池的上方悬挂着一架小型潜水艇，C4 就在它的肚皮下，需从最下方稍偏右的角度施以 COOLANT 方可奏效。

返回有电梯的房间里，Raiden 诧异地发现 Fortune 竟然从电梯里走了出来，看样子她是冲着 Raiden 来的。Fortune 对着 Raiden 的藏身之处说道："你快出来跟我决斗！你杀害了我的父亲，我今天要替他报仇！"说完便举起了巨大的 RailGun，在这个狭小的空间内疯狂发炮。Raiden 根本毫无还手之力，刚开始 Fortune 还是间歇性地开枪，可是只要 Raiden 向她发出一发子弹，便会引起她无休止的连续的"轰炸"，Raiden 唯一能做的就是在掩体之后躲藏。等待十几轮攻击之后，Vamp 便会出现并提醒 Fortune 眼前之人并不是她的仇人，让她先走，留下他来对付 Raiden。Raiden 趁两人交谈的空隙向他们连发数枪，虽然打不中 Fortune，可极为幸运的是，竟然有一发子弹正中 Vamp 的额头，这个吸血鬼应声倒地。Fortune 抱着他的"尸体"失声痛哭，Raiden 又趁机登上电梯溜走了。Fortune 悲伤的眼泪滴在了 Vamp 的脸上，竟然使他起死回生，只听他说道："别伤心，我的女皇，我已经死过一次了，不会再死第二次的。"



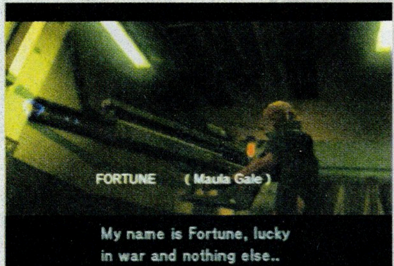




No, that death was meant for me.







My name is Fortune, lucky in war and nothing else..

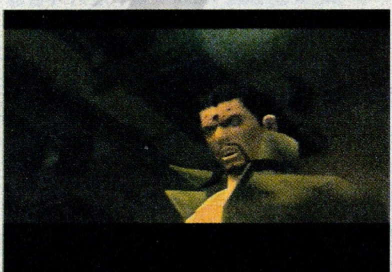


But you couldn't kill me either.







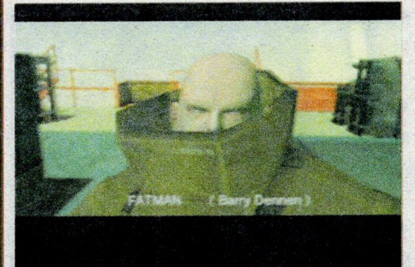


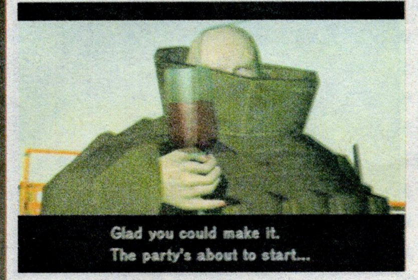


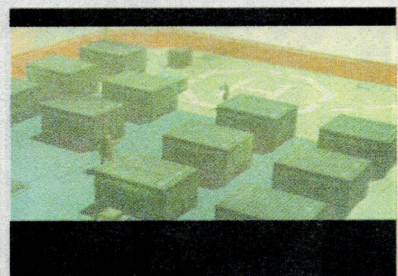
PART 3

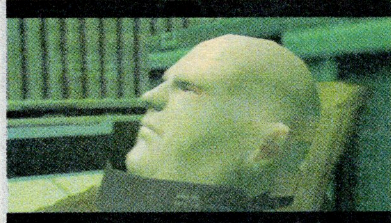
电梯上，Raiden 又接到了 Peter 的信息，他告诉 Raiden，FATMAN 已经获知了全部炸弹被拆除的事情，截获了 Peter 的通信频率并告诉他，要求 Raiden 到 STRUT E 上的直升机机场和他决斗。FATMAN 在那里安装了一些炸弹，需要 Raiden 在 400 秒之内赶到机场，拆除那些炸弹。话刚说完，Peter 就在一声惨叫中没了声音，Raiden 和他失去了联系，应该是遭到了不测。时间紧迫，Raiden 急速赶往

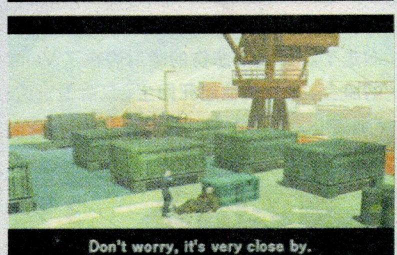


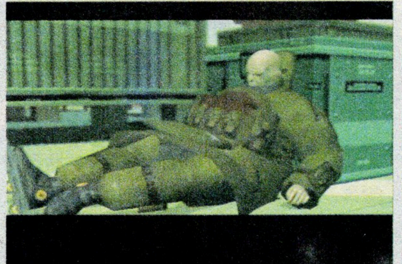












STRUT E 的停机坪。在最后通向平台的楼梯上，Raiden 看见了一名俄罗斯女军官正在和谁通着电话，看样子应该是两年前下落不明的 Olga，Raiden 举枪命令她不要动，可是她只是一个侧翻便轻松地逃出了 Raiden 的射程，消失得无影无踪。

Raiden 带着满脑子的疑问登上了平台，看见了那个巨大的身躯——FATMAN，他居然穿着单排轮溜冰鞋登场。FATMAN 在几个集装箱上安装了 C4，Raiden 只需装备上 SENSOR A 即可发现炸弹的大概位置。最初的两枚被冻结后，FATMAN 便会开始对 Raiden 进行机枪的攻击，由于他的移动速度快，所以应尽量呆在原地不动，等他稍微停顿的时候靠上去连开数枪便会将其击倒，此时他处于昏晕状态，应抓紧时间瞄准他的光头再打一枪，这样可以大量地减血。飞机场的边缘没有防护，如走到边上很容易失足掉落，要小心。FATMAN 在攻击的同时不会停止安放炸弹，这些 C4 的爆炸时间被设定为 1 分钟，要及时冻结新放的炸弹，有的会放在集装箱的底部，留心细看。经过几个回合的交锋，FATMAN 终于倒在了 Raiden 的枪下，临死前他还告诉 Raiden，他埋藏了一个最大的炸弹，作为礼物送给 Raiden，他还承认 Peter 是他杀害的，说完便死掉了。那个大炸弹就藏在他那肥大的尸体之下，只需搬开尸体便会发现，再用 COOLANT 将其冻结即可结束全部有关炸弹的事件。

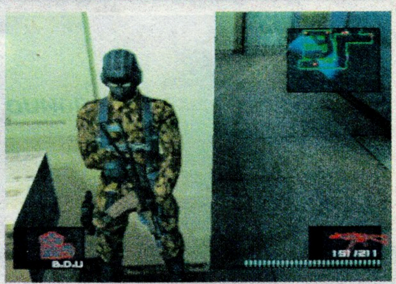
离开飞机场的时候，Raiden 遇到了之前曾和他用对讲机联络过的 Mr. X，他竟然也是一个机械忍者，和 Gray FOX 一模一样。他告诉 Raiden，只有一个名叫“Ames”的特务掌握了总统的所在，Ames 与其他的要员人质关在了一起，就在 SHELL 1 的核心(CORE)B1F 里，只有找到他才能以最快的速度救出总统。由于 Ames 混在人群里，所以只能依靠他那与众不同的心跳声来进行识别，使用“扩音话筒(DIRECTIONAL MICROPHONE)”便可清晰地分辨出哪个才是 Ames。

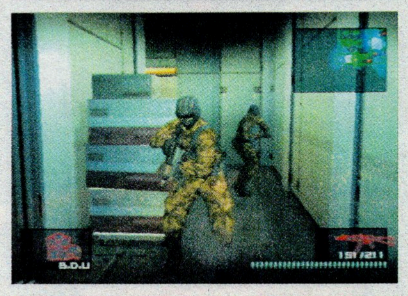
Mr. X 还告诫 Raiden 说，潜入守备森严的 SHELL 1 核心并不容易，一定要假扮成士兵才能确保不被守卫发现。和 Mr. X 告别前，他会将 LV. 2 的 ID 卡、敌兵服装和一个手机交给 Raiden。为了成功扮成敌兵，Raiden 必须要先取得敌兵所用的 AKS－74u 机枪，所以在向核心进发前，应先返回 STRUT F 内，利用刚取得的 LV. 2 的 ID 卡拿取 AKS－74u 机枪。注意这套敌兵服装只能用在核心地带，其他场所均不管用，一下就能被人识破。经由 EF 之间的通道进入 SHELL 1 的核心，必须同时装备敌兵服装和 AKS－74u 才可确保不被发现，但还须注意不要用身体直接碰撞敌兵，否则也将被立即拆穿。

PART 4

行动自由之后所要做的第一件事应该是搜寻本层的 NODE UNIT 以下载地图，然后便可以大摇大摆地拿取各地的道具了。乘坐电梯到达 B2F，于左侧下方的电脑室中拿到 D. MIC(DIRECTIONAL MICROPHONE)，再乘电梯上到 B1F。Raiden 发现关押人质的房间必须经过“视网膜检测”方可通过，自己的眼睛肯定不符合要求，因此决定“借用”一下敌兵的双













眼。趁某个巡逻兵走过门口的时候卸掉武器，从他的背后用□键勒住脖子，然后将他拖动到监测器之前，面对监测器即可自动对照视网膜，注意不要被他挣脱，感觉他在挣扎的时候适当地连打几次□键即可，但次数不要过多，否则会导致他的晕厥甚至死亡，那样就前功尽弃了。

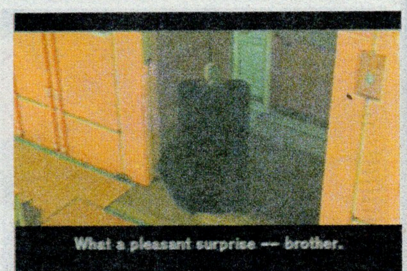
成功进入关押人质的房间之后，应及早利用"D. MIC"来寻找 Ames，记住一定不可以对房内的敌兵用麻醉枪，一来隔壁的房间还有其他人，这样会引起敌人的怀疑；二来他睡着时的鼾声会盖过所有心跳声，所以只有在敌人远去时使用"D. MIC"，敌人走近时就要装备 AKS－74u。Ames 就被单独绑缚在最左下方的一个箱子之后，使用 D. MIC 对准他，再按△键和他联系，即可获知有关总统的消息。Raiden 得知现在总统已被关押在 SHELL 2 的核心，而控制核武器的发射装置也已落在对方的手中，自己的任务将不止是救出总统，更要粉碎恐怖分子们以核武威胁世界的阴谋。Ames 把 LV. 3 的 ID 卡交给了 Raiden，虽然两个人的谈话进行得十分隐蔽，但还是都被坐在后方楼上的 Ocelot 看在了眼里，稍顷，敌人的总头目——"Solid Snake"出现了，Ocelot 与 Olga 和他一起谈论着他们的计划，Raiden 可以通过 D. MIC 来窃听所有对话，话筒前端对准说话的人即可听得十分清晰。

"Solid Snake"走了，Ocelot 却没有返回楼上，直接向着 Raiden 和 Ames 走来。Ames 嘱咐 Raiden 千万不要动，也不要说话，由他来应付。然后他就告诉 Ocelot，他的心脏很不舒服，想透口气。Raiden 没有想到 Ames 会弄假成真，不多时便因为突发的心脏病而猝死，这时 Raiden 只有 10 秒的时间，必须迅速装备上 AKS－74u，然后静立在原地不动，否则便会被识破。其实 Ocelot 早已注意到 Raiden 的异常举动，在 10 秒过后才动手掀掉了他的面罩，Raiden 顿时陷入了极危险的境地，就在所有警卫万弹齐发的一瞬间，Mr. X 突然出现，用手中的长刀弹飞了所有的子弹，掩护 Raiden 逃离了这里。

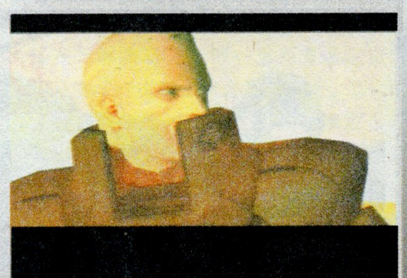
PART 5

从通道出来向下走，来到 STRUT F，利用 LV. 3 的 ID 卡进入某些房间拿取新武器，尤其是狙击步枪 PSG－1，还可拿到 RGBG 榴弹枪，随后即可通过 STURT D 上方的门去往 SHELL 2。SHELL 1 到 SHELL 2 的联络桥上布满了红外感应的炸弹，必须先用枪（SOCOM 或 PSG－1）把炸弹的控制器全部击破才能过桥，控制器闪绿灯，炸弹闪黄灯，不要打错。控制器共有 10 个，比较明显的有：对面 SHELL 2 外墙上的两处；对面铁罐外壁上的一处；脚下围栏左侧的两处；左侧前方围栏拐角的一处；SHELL 2 外墙右下侧的平台上，几只鸽子围住的一处。比较隐蔽的有：身后 SHELL 1 外墙门框上方的一处；SHELL 2 外墙左下侧的旗子后面，打死落在旗杆上的海鸥才可在一瞬间发现一处；对面天空上飞来飞去的飞碟监视器的最顶端有一处，距离较远，目标较小，不易发现，注意不要打到炸弹。用狙击步枪的时候易产生手抖的现象，此时无法准确射击，需服用"镇定剂（PENTAZEMIN）"稳定双手。

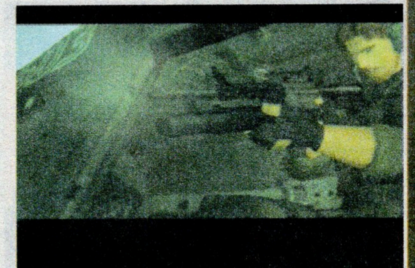
全部的炸弹排除后，Raiden 刚要过桥，却看见 Pliskin 出现在一架直升机上，驾驶员则是 Otacon。对面的门内，"DEAD CELL"的头目，本名"Solidus Snake"的老年男子终于现身了。他须发皆白，面容冷酷，眼神异常锐利，身穿一身黑色的可以调节肌肉能量的厚重护甲。Solidus 直呼直升机上的 Pliskin 为"Snake"，还疯狂地让 Snake 用导弹攻击自己，Raiden 一时之间摸不着头脑，怎样也不能接受 Pliskin 就是 Snake 的现实。被 Snake 的导弹击中之后，Solidus 毫发无伤，他跳上 Vamp 驾驶的"鹞式"战斗机，企图躲进飞机里来对 Raiden 和 Snake 进行攻击。Snake 扔给地上的 Raiden 一架 STINGER 地对空导弹发射器及一些弹药，要 Raiden 从地面对 Solidus 进行打击。

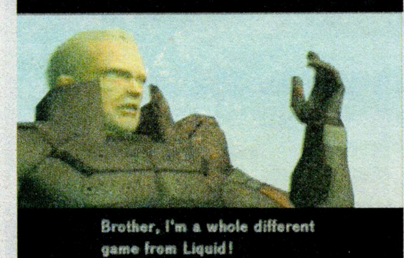


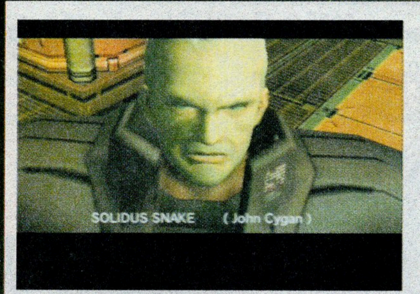


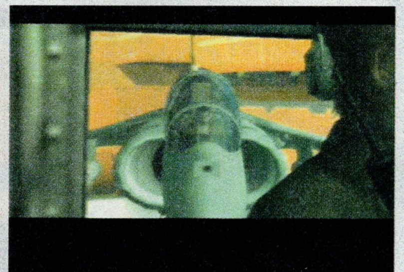




















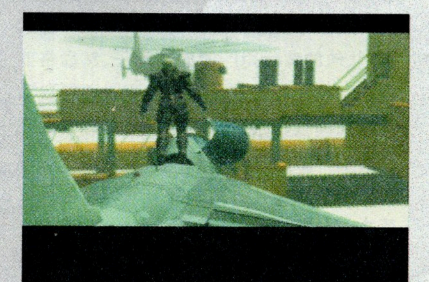
STINGER 的跟踪性能不错，只要锁定了目标(方框变红)，一般都可命中，注意发射之后要及时收回装备，躲避对方"鹞式"的导弹和机枪，等它不攻击时再快速装备 STINGER 来发射，小心不要让 STINGER 命中 Snake 的直升机即可。经过数轮狂轰乱炸，Raiden 终于击坠了"鹞式"，与此同时，隐藏在海底的新型号 Metal Gear 突然冲天而出，衔住了鹞式。战斗结束后，Raiden 对 Snake 隐瞒自己的身份而感到不解，但是未从他那里得到满意的答案。

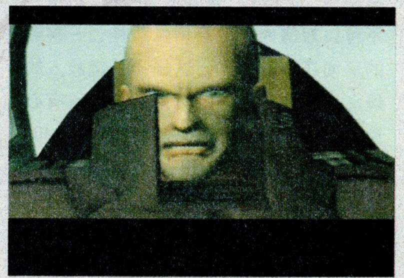
通向 SHELL 2 核心的道路已经被"鹞式"炸断了，需要另找路过去救总统。此时会收到从手机传来的 E－MAIL——如果有火阻断了去路，可以用 COOLANT 灭火。从右侧的铁栏杆处按△键悬挂在通道边缘，向斜上移动，当来到管道的正上方时，按×键落下。沿管道一直向前走，由于上面有冰，所以还是匍匐前进比较安全。前方右侧是一段铁桥，注意桥面的地板会不停地掉落，应抓紧时间快速通过。再向前走，上层桥上过来两个士兵，最好先把他们弄睡着了再从下面过桥，有些地方有缺口，可以背靠墙"蹭"过去，或是从栏杆外面"挂"过去。进入 STRUT L 外围之后，由于建筑内部的敌兵比较狡猾，所以最好不要引起他们的注意，还有要小心天上的飞碟监视器，最好用"干扰铂条手雷(CHAFF. G)"来中止它们的活动，然后再前进。在一长段缺口处，应靠墙"蹭"着走，遇到突出的箱子走不动时，须蹲下再"蹭"，从前面的桥上"挂"跳到下层，如此便可来到通向 SHELL 2 核心的桥上。桥的两端有不少补给，左侧是 SHELL 2 核心，道路上有几个缺口，"蹭"不得"挂"不了，只有利用"侧手翻(跑动＋×键)"这个高难的动作来通过，注意起翻时的距离，不要掉到海里。

PART 6

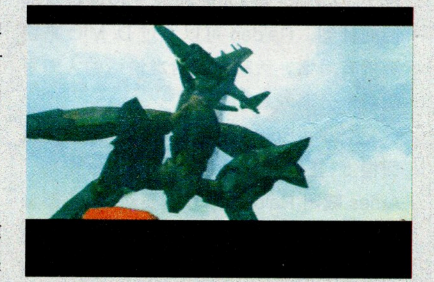
进入 SHELL 2 核心，Raiden 窃听到 Olga 的电话，随后得知总统就被关押在前面的一个配电室里面，门外有一段通着高压电的道路，只有使用 NIKITA 遥控导弹来破坏总电源才能从正门进入。好在没有敌人，Raiden 可以轻松地下载到本区域的地图，注意西南角上的那个黑乎乎的小屋，里面有两部监视器，别让它们发现。NIKITA 位于 B1F 的水下，需乘电梯下楼，再潜水到里面拿取。潜水时注意使用○键加速，方向则"上即是上、下即是下、左即是左、右即是右"，与我们一般的习惯不太一样，当氧气(O2)槽快耗尽时，去地图上蓝色的区域的水面上换气。拿到 NIKITA 后，便可返回 1F 南侧的通风口前，从那里向屋里发射导弹，路线是：直行到头→右转→向上斜行→左转→沿路走→向上斜行→右转。导弹进屋后千万不要碰到总统，只把总电源敲掉即可。

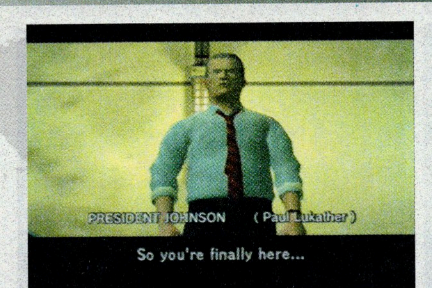
Raiden 从正门进入，遇到了总统 Johnson，一番对话之后，Raiden 得知原来是总统自愿将核武器的控制装置交给了"DEAD CELL"。总统十分诚恳地告诉 Raiden："我想要获得权力，很大很大的权力。"Raiden 不解地道："你现在已经是总统了，权力还不够大吗？"Johnson 总统续道："什么见鬼的总统，我只不过是一个傀儡罢了，在我们这个国家里，权力最大的不

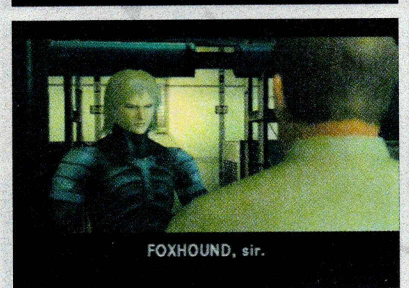












是我，而是一个叫做‘爱国者(Patriots)’的组织。该组织一共有十二个首领，都是活跃在各个领域内非常知名的大人物，他们事无巨细地操纵着整个美国，从街头的一个小卖店到 NMD 计划，全都是他们在幕后指挥的。他们控制着由哪一个人来出任当前的总统，我根本就是被他们扶上马的。我这次被‘DEAD CELL’绑架到这里，不过只是‘爱国者’的计划之一，他们想要通过我的手来解决掉这些人。Metal Gear 是整个计划的核心部分，它具有极高的军事价值，现在被‘DEAD CELL’先行开发出新的型号，命名为‘Arsenal Gear’。参与设计改造的主程序员是一个才华横溢的小女孩，名叫 Emma · Emmerich，相信现在只有她才有能力阻止‘Arsenal Gear’的运作，你必须找到她。据我所知，她就被关押在本楼 B1 层的水下，你把这张装有毁坏‘Arsenal Gear’数据病毒的 MO 碟交给她，剩下的都交给她处理就行了。虽然我把核武器的控制器交给了他们，但是如果没有我亲自启动恐怕也无法奏效。好了，你想知道的，我都告诉你了，这是一张 LV. 4 的 ID 卡，拿着它，会有用的。现在你所能够做的最后的事情就是……杀了我。”刚说完，Johnson 总统便伸手攥住 Raiden 持枪的手，勒令他开枪打死自己，同时说道：“只要杀了我，他们就再也无法启动核武器的开关了，我的性命可以阻止一场核灾难的爆发。你快动手吧！！”Johnson 硬是自己扣动了扳机，子弹正中心脏，结束了他的生命。

Raiden 震惊之余，意识到目前最重要的事情就是去把 Emma 救出，Otacon 致电 Raiden 说 Emma 是他的妹妹，从小就患有恐水症，原因是和他一起游泳时遇溺，现在她被关在了水下，一定非常害怕。Raiden 对 Otacon 保证，绝对会把 Emma 救出来。于是 Raiden 便迅速乘电梯赶往 B1。从入口游向右下角，那里有一个可以打开的门，进去后顺路向前游，左右两边的房间内会有一件防弹衣(B. ARMOR)及弹药。来到左下角有一堆乱铁的房间，这里可以拿到一把 PSG－1T，是发射麻醉弹的狙击步枪，从左侧的门进去即可上岸。令 Raiden 感到吃惊的是，刚走进前面的门，却发现迎接他的原来是恐怖的吸血鬼 Vamp，他端坐在水面上，姿态说不出的优雅。Vamp 告诉 Raiden，Emma 就被关押在他身后的房间里，只有打败他才能见到 Emma。Vamp 还说，他已经知道了全部的事情，就算是总统死了，也无法阻止 Solidus 的计划，因为 Arsenal Gear 已经进入了启动的阶段。

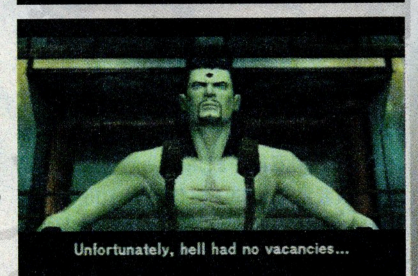
接下来和 Vamp 的决斗可谓惊心动魄，因为他的移动速度非常快，连子弹都打不到他，因此只有选择另类的办法。Vamp 的移动场所有两个——水下和高台上，Raiden 不可以下水，否则直接 GAME OVER，只有等 Vamp 上岸的时候才有机会攻击，最好是呆在方形水池的下方，使用 STINGER 瞄准对面，等 Vamp 上来后锁定住立即发射。有时 Vamp 并不停在那里，直接从水下飞上高台，同时还会放出飞刀，应注意多跑动躲避。Vamp 在水下和身体发红的时候是无敌的，任何攻击都无效，当他的 HP 减少到一定程度时，他就不会再下水了，只在岸上及高台上攻击。Vamp 还



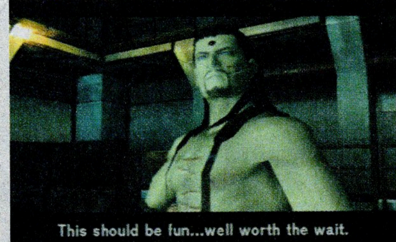














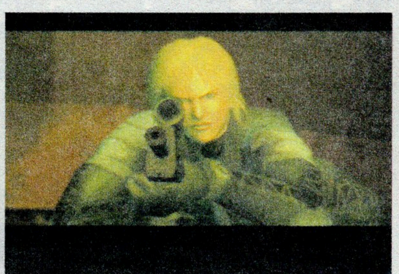
有一种特殊攻击，就是可以通过飞刀定住Raiden的影子，使他在一段时间内无法行动，连补血都不行，所以应尽量在两侧的阴影内躲避，不要暴露自己的影子。就在Raiden的弹药快要用尽的时候，Vamp终于不支倒地。

PART 7

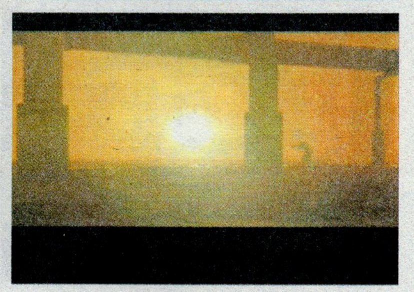
进入前方的门，沿路来到储物室，里面有很多柜子，左边的柜子里有C4炸弹，右边有"热能探测器（THERM. G）"一定要拿到，否则后面的进程将受到极大的障碍。Emma就在门对面正中的柜子里，虽然Raiden已经把她救了出来，可她还是由于惊吓过度而尿了裤子，腿抖得像筛子一样，无法正常行走。此时，被淹没在水下的部分房间已经开始承受不住巨大的水压而开始逐渐崩坏，Raiden只好对恐水的Emma说："咱们一定得游出去，不然就都要葬身于此了，你伏在我背上，我背着你离开这里。如果你感到害怕的话，就不要呼气、紧闭双眼、只用耳朵贴在我的后背上、数我的心跳声，当你数到100下的时候，你就可以睁开眼了，我保证我们已经处于一个十分安全的地方。"Emma依言照做了。

她的氧气槽比起Raiden短得多，而且消耗得也非常快，所以途经换气口千万别错过。回到和Vamp决斗的房间，Emma更是筋疲力尽无法走路，坐在廊边回忆着和哥哥在一起的时光。Raiden不得不帮助她行走，首先要卸掉手中的武器，确保不拿任何道具，再按住△键便可拉着Emma的手带着她向前走了。最好是先让Raiden







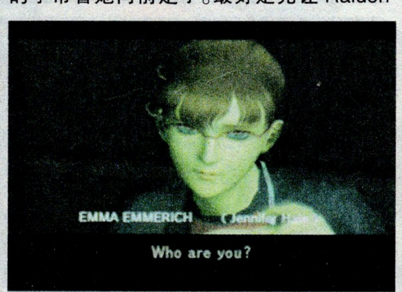


自己走到前面把碍事的敌人都麻醉或是击毙，然后再带着Emma慢慢地走，不必担心速度的问题了。

来到电梯前面的时候，由于有大量的红色海虫，导致Emma非常害怕而不能前进，应装备COOLANT来驱虫，都赶走之后方可继续前进至KL联络桥。小心天上的飞碟监测器，需躲过它们的视线才可以将Emma安全地送达STRUT L，最好先用狙击枪把它们都敲下来就OK了。扑灭桥上的火，利用Emma的保安ID卡进入下方的STRUT L，打开地上的盖子，和Emma一前一后地下到海面。Emma已能自己走路了，由于前面的地域比较开阔，所以Snake告诉Raiden用PSG－1掩护Emma，让她自己向前行走，需要的时候，只要给Snake打一个电话就可以让他也加入到掩护的行列当中，能省不少弹药。注意装备上THERM. G，可以清楚地看到路上埋藏的地雷，先行击破地雷，省得Emma晃晃悠悠地踩了上去。还要注意对岸的敌人以及天上的飞碟监测器。

就在Emma快要走到终点的时候，阴魂不散的Vamp竟然再度出现，从背后给了Emma一刀，并勒住她的脖子要挟Raiden他们。最直接的办法就是举起PSG－1还击，不停地射击Vamp的头部，手抖的话就吃一粒镇定胶囊，很快便能解决他。敌人虽然死了，可是Emma也身受重伤，Snake搀扶着她来到了SHELL 1核心的电脑室与Otacon见面，同时通知Raiden快点到电脑室与众人会合。返回梯子之上，在300秒限时之内利用刚得到的LV. 5的ID卡进入SHELL 1的核心。其间可以到之前打不开的门内搜查一番，能得到不少好装备。

Otacon看见奄奄一息的Emma不禁失声痛哭，一面述说自己是多么地想念着她，一面紧紧地把她抱在怀里，生怕她离去……可是眼下这种状况已经不允许他们再去体会悲伤，必须尽快把MO碟上带有病毒的程序装载入Arsenal Gear的电脑系统当中。可惜的是，他们终于还是晚了一步，病毒程序在上传至90%的时候就被强行中止了，Arsenal Gear启动了。不多时，Emma终于经受不住伤痛的折磨，撒手人寰。临死前她要求Otacon叫她一声Emma，不要总是"E・E、E・E"地称呼她，因为她已经长大了，不再是个女孩儿，希望哥哥能把她当成一个女人来对待。可是Otacon终于没有让妹妹听见他叫她







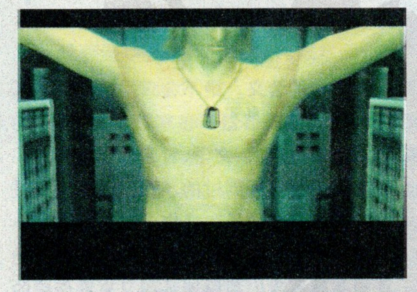


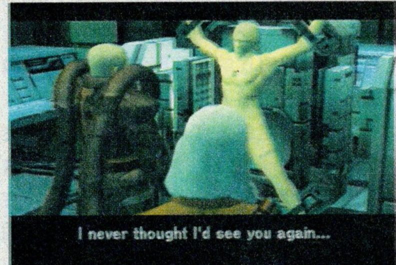
"Emma"的声音，他泣不成声，悲痛得无法自抑。Emma 留下的只有一只会说话的鹦鹉，从它嘴里可以听到以前 Emma 教给它的"哥哥，我想你……"等令人心碎的话。

三个战士义无返顾地走出了大门，他们即将踏上的，是一条不归之路。Snake 和 Raiden 一起去破坏 Arsenal Gear，Otacon 则去营救人质。二人来到一处，看见 Mr. X 出现在面前，Raiden 还惨遭他的东洋剑攻击，Mr. X 褪下面罩，原来他的真身竟然是 Olga，她还和 Snake 站在一起。

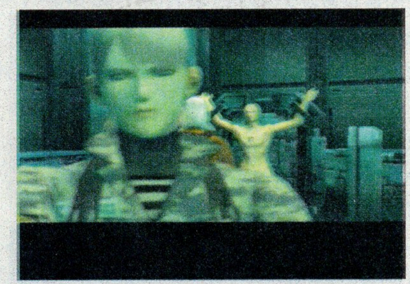
PART 8

醒来后 Raiden 发现，自己被赤身露体地绑缚在刑具之上，Solidus 和 Ocelot 站在对面拷问自己，Olga 则立在一旁。Solidus 用他背后的两条触手对 Raiden 施以电击，需不停连打△键才可回复体力以免丧命，Solidus 不停地对 Raiden 说："我是的教父，你真的记不起来了吗？你的战斗技巧，你的 VR 训练，你的名字，甚至于你的生命，都是我给你的……"第二次受审的时候只有 Olga 一个人，她把 Raiden 放了出去，还告诉他说："我的孩子失踪了，'爱国者'组织告诉我，他们找到了我的孩子，让我替他们来这里完成任务，于是我才到这里成为了 Mr. X。你所有装备都在 Snake 那里，去与他会合吧。"由于身上一丝不挂、赤手空拳，所以 Raiden 应格外小心，不要引起敌兵的注意。





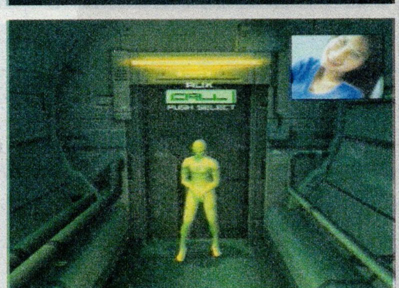




整个行动中会一直不断地接到上校及 Rose 的来电，从他们的说话当中，Raiden 注意到了一些不太对劲的地方，上校好像是个机器人，说话的声音都带有电子声。他还说坏话挑拨 Raiden 和 Rose 的关系，并且不断地说起过去的事情，从最早的 Metal Gear 一直到四年前的"SHADOW MOSES"事件他都提到了。最后，Rose 终于承认她被迫成为了"爱国者"的间谍，还一再向 Raiden 解释这并不是她的本意，她还是非常的爱他，她已经怀上了他的孩子……从刚一出门的 Arsenal Gear－Jejunum 顺右侧的楼梯上到二层，于左下角找到 BOX 5，利用它躲过士兵的巡逻，从右上角进入长长的 Arsenal Gear－Ascending Colon，在这里可以见到 Snake。Snake 已经换回了他的战斗服，依然是那样的骁勇善战，他递给 Raiden 一把日本刀，说是 Olga 送给他的。Raiden 试了试刀的威力，Snake 教给他使用的方法——不停旋转右边的摇杆是连续攻击，按下右边的摇杆则是直刺攻击，按住 L1 键是防御（可以像 Mr. X 般挡开子弹）。

练熟之后，Raiden 和 Snake 一起向前冲刺，路上会遇到大量的敌人，正好可以牛刀小试日本刀的用法，亦可用枪来射击，反正在 Snake 弹无虚发的掩护之下不必担心受多大的伤害。最后来到一个封闭的空间之内，消灭了全部敌兵后，销声匿迹许久的 Fortune 再度扛着"大炮"走了进来，她要找 Snake 报杀父之仇。Snake 示意 Raiden 先行向上进发，留下他来对付 Fortune。顶上广阔的空间内，只有 Solidus 等着 Raiden 的到来，他告诉 Raidne："我就是你的父亲，我们曾一起渡过的日日夜夜，你难道忘记了吗？我从战火之中挽救了你的性命，还教会你如何在乱世当中生







存。现在，Arsenal Gear 已经被完全启动了，没人能挽回这个局面，你就等死吧！"说完他纵身跃入了茫茫的黑暗之中，有三部 Metal Gear Ray 同时出现在 Raiden 面前的海里，看来一场硬仗在所难免了。

STINGER 地对空导弹绝对是战斗的主力武器，用它集中攻击 Ray 的头部，打腿是不减血的，只能暂缓它的行动。三部 Ray 都会使出机枪、导弹、激光这三种攻击，既可以挨个轮番轰炸，也可集中打击其中之一。当某一部机体的 HP 减少到一定程度时，它就会从海里跃到岸上，同时增加脚踩和双跟踪导弹这两种攻击方式。最快捷的攻打方法就是，当 Ray 打开头部放射激光时，迅速用 STINGER 轰炸头部，可收到事半功倍的 COUNTER 效果，非常省力。天台的中央先后会出现四个 RATION，周围也会不时出现导弹弹药作为补给，收拾掉五部 Ray 之后，Raiden 已经承受不住巨大的压力，倒在了地上。眼看 Ray 的大脚就要踩到 Raiden 的身上，幸好 Olga 及时出现，Ray 才收回了它的脚。Solidus 来到二人的面前，用背后的触手一下子抓住了 Olga 的脖子，待她挣扎了一番之后才一枪击毙了她。

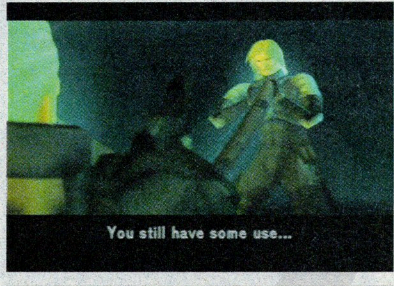












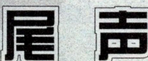


Solidus教训了Raiden几句后便想要驾驶Ray袭击他，却突然发现之前上传了90%的病毒恰好于此时发作，全部狂性大发，再不受电脑的控制，开始向Solidus攻击。那个家伙真的是非常强大，几乎破坏了所有的Ray，突然，消失已久的Ocelot现身出来阻止了他破坏最后一部Ray。Ocelot此时才向众人揭露了自己的阴谋，原来他是“爱国者”组织派出的间谍，包括Solidus在内所有的“DEAD CELL”成员都成为了他的牺牲品，被他利用了。

Fortune带着被缚的Snake走了出来，她的大枪遥指Ocelot，可Ocelot毫不惧怕，反而让她开枪。Fortune已经暂时丧失了“LADY LUCK”力场的能力，不能让子弹滑身而过，不幸被Ocelot的左轮击中。反过来再打他时却诧异地发现，原来他也可以制造力场让子弹打不中自己，秘密都在腰畔的那个小盒子里，Ocelot已经拆除了Fortune身上的这种装置。就在千钧一发的时刻，Fortune唤醒了自己的特殊能力，制造出一个巨大的力场，把所有的人都罩在其中，避开了Ocelot的强力攻击，可随后她就伤重不治了。危机时刻，沉睡在Ocelot右臂当中的Liquid突然苏醒，再度控制了他的身体，钻进Ray之中，跳入大海。Snake挣脱手铐，跟着跳进了海里，对Liquid紧追不舍……

Solidus和Raiden父子俩则来到了华盛顿联邦大厦的顶上，开始了最后的决战，Solidus递给Raiden那把长刀，说道：“你的亲生父母都死在我的手中，我只是想证明我们是被谁操纵的。来吧，和我战斗吧！”于是二人捉对厮杀起来，注意只有在他身体闪蓝光的时候攻击方可奏效，还要小心他的喷火及高空跳斩，装备上防弹衣（B. ARMOR）可减少伤害。对方HP减少到三分之一时会脱去触手，移动速度大为加快，只要实施防御反击的战术即可轻松取胜。最后，Solidus无助地掉落在华盛顿像的后面，死去了。

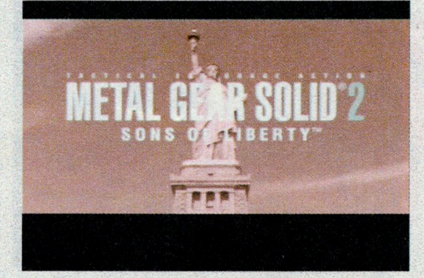
Raiden伫立在长街之上，凝思良久，丝毫不觉身边已多出了很多的路人。Snake来到他的背后，告诉他：“Liquid失踪了，至于Olga的孩子，我会尽全力找到他的。你不要再胡思乱想了，我们存在的意义是为了自己所爱的人而活着，而不是任人利用的杀人工具，去找回你的爱人吧。”Raiden看到Rose正俏生生地站在一边，心中不禁涌起了万种柔情，轻舒猿臂把她紧紧地抱在了怀里……



尾声

生命的含义，绝不会只是传递你的基因，我们还能够做很多牵涉不到DNA的事情。通过言谈、文学、音乐以及电影……所有我们曾经看到过的、听到过的、感受过的……愤怒、快乐和悲伤……来传递我必须传递的东西。让我们的孩子透过自己的思想来感悟我们那段凌乱而又充满伤感的历史，这就是我为之生存的原因。我们拥有这个数码时代的一切魔法般的手段来做这些事情。虽然人生的旅程大概会在未来的某个时间走到终点，而新生事物也许会支配这个星球，但是我们仍然要以最大的可能尽到全部的责任来留下我们生命存在过的痕迹。建设美好的未来与保存鲜活的过去，都是同样地重要。



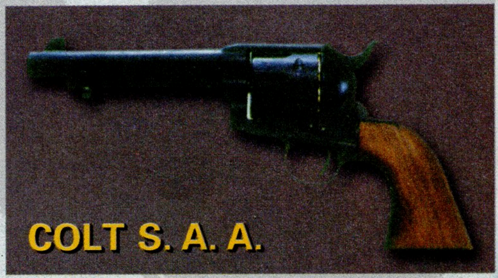




▲5. 45mm 口径，30 发最大装弹量，理论射速可达 650 发/分。与 M16 齐名的世界著名枪械，由前苏联军械制品研究会研制开发而成，于阿富汗战争期间正式登场，之后便活跃于军事舞台。



▲9×19mm 口径，装弹数 15 发，意大利贝雷塔公司标牌产品。1985 年正式成为美军制式装备武器。



▲全长 280mm，重量 560g，口径 357mag，最大装弹数 6 发。复古式左轮枪型，射击精准，威力中等，不易出现卡壳现象。



▲口径 5mm 全长 500mm，重量为 2000g，最大装弹数 50发。德国制全自动机枪，射速极快，自动填充子弹能力上佳。由于射速较快，故威力也是不可小觑。

PSG－1

▲全长 1208mm，重量为 4300g，最大装弹数 15 发，瞄准镜可调节远近距离，最大射程可达 1.5 公里。后座力小，连发性好，是美军近现代特种部队的标准配备，属大威力狙击步枪。



▼45ACP 口径，全长 199mm，重 885g，最大装弹数 60 发（含加长弹夹）。射击精度高，连发性好。

活跃在 MGS2 世界当中的名枪

本作当中的 M9 是加装消音器的麻醉专用枪，只对人有效。另外还有 M4 全自动步枪、STINGER 地对空导弹、NIKITA 无线遥控导弹、C4、STUN、CHAFF. G 等重兵器及炸弹类武器，除俄军装备之外，其余的全都是美军现役标准配备武器。

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
11 月 15 日	pop'n music 5	KONAMI	4800 日元	SLG
22 日	恶魔城年代记 恶魔城 Dracula(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SPT
	加油伍右卫门大江户大回转(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	筋肉番付 VOL.3 最强之挑战者诞生!(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	幻想水浒传外传 VOL.2 CRYSTAL VALLEY 之决斗(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	心跳回忆 2 Substories ~ Leaping School Festival ~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	心跳回忆 2 对战 PUZZLE 玉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	PUZ
	TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	PUZ
	beatmania THE SOUND OF TOKYO!(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	SLG
	MR DRILLER GREAT	NAMCO	4800 日元	ACT
	HELIX FEAR EFFECT	EIDOS	6800 日元	AVG
29 日	ZANAC × ZANAC	COMPILE	4980 日元	STG
11 月	洛克人 X6	CAPCOM	5800 日元	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日元	SLG
	少女的季节	GAME VILAGE	6800 日元	AVG
	DX 人生游戏 IV	TAKARA	5800 日元	TAB
12 月 1 日	哈利波特 ~ 贤者之石	EA	5300 日元	ACT
6 日	MEMORY 系列 SUNSOFT Vol2	SUNSOFT	1500 日元	AVG
13 日	少女的季节	Netvillage	6800 日元	AVG
20 日	伍佑卫门新世代袭名!	KONAMI	5800 日元	ACT
	实况野球 2001 决定版	KONAMI	5800 日元	SPT
12 月	真女神转生 II	ATLUS	4800 日元	RPG
2001 年发售	星神	MAXFIVE	4800 日元	RPG
今冬发售	东京魔人学园外法帖	ASMILK	6800 日元	SRPG
	东京魔人学园外法贴(特别限定版)	ASMILK	9800 日元	SRPG
2002 年 1 月	ZOIDS2	TOMMY	5800 日元	SLG

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
11 月 1 日	郑问之三国志	GAME ARTS	7800 日元	SLG
8 日	麻雀霸王 雀庄 BATTLE 每日	COMMUNICATION	2800 日元	TAB
15 日	THE 警察官 新宿 24 时	KONAMI	6800 日元	STG
	正义的朋友	SCE	5800 日元	AVG
	人面鱼 ~ 禁断之宠物 ~ GAZE 博士之实验岛	ASCII	8800 日元	SLG
	日本相扑协会公认 日本大相扑 格斗篇	KONAMI	6800 日元	SPT
	ADVENTURE OF 东京 DISNEY(暂称)	KONAMI	6800 日元	AVG
	SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	AVG
	冒险时代活剧 伍右卫门(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800 日元	ACT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800 日元	RAC
	LOVE SMASH! SUPER TENNIS PLAYERS	D3 PUBLISHER	6800 日元	SPT
29 日	合金装备 2 自由之子	KONAMI	6800 日元	ACT
	Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800 日元	AVG
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800 日元	FIG
	GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800 日元	FIG
	大厦爆破	角川书店	3980 日元	PUZ
	ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	价格未定	SPT
上旬	SEED	ARTDINK	6800 日元	不详
中旬	FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	EA SQUARE	6800 日元	SPT
11 月	FLYING CIRCUS	SYSCON	6800 日元	SLG
	BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SCE	价格未定	ACT
	拉加依亚传说	SCE	5800 日元	RPG
	EX 亿万长者游戏	TAKARA	5800 日元	TAB
	BUSIN ~ WIZARDARY ALTERNATIVE ~	ATLUS	价格未定	RPG
	SUNRISE 英雄谭 2	SUNRISE	7800 日元	SLG
	GUN SURVIVOR 2 生化危机 代号维罗尼卡	CAPCOM	6800 日元	STG
	FLYING CIRCUS	SYSCON	9800 日元	SLG
	太阁立志传 IV	KOEI	6800 日元	SRPG
	REZ	SEGA	价格未定	STG
12 月 6 日	K ~ 1WORLD GRAND PRIX 2001	KONAMI	6800 日元	SPT
	ICO	SCEJ	5800 日元	AVG
20 日	Espn NBA 2Night 2002	KONAMI	6800 日元	SPT
	心跳回忆 3	KONAMI	6980 日元	AVG
12 月	RPG 工具 5	ENTERBRAIN	7800 日元	ETC
	桃太郎电铁 X	HUDSON	价格未定	TAB
	机动战士高达 联邦 VS 基伦 DX	BANDAI	6800 日元	ACT
12 月 13 日	零 ~ ZERO	TECMO	6800 日元	AVG
	桃太郎电铁 X	BANDAI	6800 日元	ACT
20 日	MoToGP2	NAMCO	6800 日元	ARC
27 日	MAXIMO	CAPCOM	6800 日元	AVG
12 月	梦幻骑士 III	ATLUS	6800 日元	RPG
	EX 亿万长者游戏	TAKALA	5800 日元	ETC
2001 年发售	棒球 2001	光荣	未定	SPT
今冬发售	三国志 VIII	光荣	未定	SLG
	封神演义 2	光荣	6800 日元	RPG
	AGE OF EMPIRES II	KONAMI	未定	SLG
	幻想水浒传 III	KONAMI	未定	RPG
	旧世界的遗产	SCE	未定	ACT
2002 年 1 月 17 日	CLIMAX TENNIS WTA Tour Edition	KONAMI	未定	SPT

DREAMCAST

日期	游戏名	厂商	价格	类型
11 月 15 日	POWER SMASH 2	SEGA	5800 日元	SPT
下旬	PRISM HEART	KID	6800 日元	AVG
11 月	井上凉子 ~ LAST SCENE ~	DATAM POLYSTAR	4800 日元	AVG
12 月 12 月	在吉亚之山丘上睡觉……	NAXAT	6800 日元	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM	5800 日元	ETC
	BOKO 梦之达人 Q	FUJI COM	3300 日元	ETC
	樱大战 ONLINE 帝都 VERSION	SEGA	价格未定	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎 VERSION	SEGA	价格未定	ETC
11 月 8 日	井上凉子 ~ LAST SCENE ~	DATAM POLYSTAR	4800 日元	AVG
15 日	POWER SMASH2	SEGA	5800 日元	SPT
	玛莉和爱莉之炼金术士 1·2	ATLUS	7800 日元	RPG
22 日	REZ	SEGA	6800 日元	SLG
	SNK BEST BUY 月华剑士	SNK	2800 日元	FTG
29 日	PRISM HEAT	KID	6800 日元	AVG
	PRISM HEAT 初回限定版	KID	6800 日元	AVG
12 月 13 日	创造球会特大号 2	SEGA	4800 日元	SLG
20 日	樱大战 ONLINE 帝都漫长的一天	SEGA	5800 日元	ETC
	樱大战 ONLINE 帝都漫长的一天初回限定版	SEGA	8800 日元	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎优雅的一日	SEGA	5800 日元	ETC
	樱大战 ONLINE 巴黎优雅的一日初回限定版	SEGA	8800 日元	ETC
	风来西林之女剑士阿丝卡见参	SEGA	6800 日元	RPG
27 日	21 ~ TwoOne	PRINCESS	6800 日元	AVG
	21 ~ TwoOne 初回限定版	PRINCESS	6800 日元	AVG
12 月	IF IT HAPPENS……	NAXAT	5800 日元	AVG
2001 年发售				
	同窗会 again	NEC	未定	AVG
	怪兽制作	SEGA	未定	SLG
2002 年 1 月				
17 日	MISSING PARTS	FOG	5800 日元	AVG
24 日	梦之达人	FUJICOM	3300 日元	AVG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
11 月 30 日	ZOIDS SAGA	TOMMY	5800 日元	RPG
	超级街霸 ZERO3↑	CAPCOM	4800 日元	FTG
	亿万富翁游戏 夺取大作战	TAKARA	4800 日元	TAB
	机械化军队	KEMCO	价格未定	SLG
	三国志	KOEI	6800 日元	SLG
12 月 7 日	大战略 FOR GBA	MEDIA LAIT	4980 日元	SLG
21 日	铁拳	NAMCO	5300 日元	FTG
	超级玛莉奥 ADVANCE2	任天堂	未定	ACT

本月新作推荐

本月并没有太多令人注目的大作登场，也许是游戏厂商都在为 12 月的圣诞商战作准备，把大作游戏都留在了 12 月发售，相比之下本月只有 29 日的《燃烧战车 2》是玩家不得不玩的游戏。

日期	游戏名	厂商	类型
12 月 1 日	哈利波特 ~ 贤者之石(PS)	EA	ACT
12 月 20 日	心跳回忆 3(PS2)	KONAMI	AVG
12 月 13 日	创造球会特大号 2(DC)	SEGA	SLG
12 月 20 日	樱大战 ONLINE(DC)	SEGA	ETC



NEWS 业界新闻 Time





EVENT SCE 成为 SQUARE 第二大股东

说起 SCE 和 SQUARE，那可以算得上是日本举足轻重的两家游戏厂商。从 1997 年起 SQUARE 就开始为 S. C. E 的主机 PS 制作游戏，而当 PS2 推出后该公司又为其制作了"最终幻想 X"。

目前日本方面报道说：S. C. E 如今正在增加对 SQUARE 的投资，以 149 亿日圆购买了 SQUARE 的 1120 万股份，所以该公司成为了 SQUARE 的第二大股东。看来 S. C. E 对 SQUARE 这个合作伙伴还是相当在乎的。

EVENT 樱花 3 原画及资料集即将出版

SOFTBANK 日前正式宣布：该公司将于 11 月 23 日推出"樱大战 3 原画&设定资料集"，本书中将会首次公开由藤岛康介设计的角色原图案，另外还有由松原秀典描绘的各个角色的表情集和美术设定、巴黎街头的原画设定以及各种隐藏设定和藤岛康介对各个角色的评语、巴黎花组 5 人的访问等。本次"樱大战 3 原画&设定资料集"体积为 A4 大小，共 160 页，价格为 2300 日圆，喜欢"樱花大战"系列的玩家千万不要错过。

EVENT 2002 年 E3 展展出日期决定

刚刚才结束的东京电玩展〈Tokyo Game Show，简称 TGS〉引起许多玩家热烈的讨论，而在这时，美国的第一大电玩展"E3"〈Electronic Entertainment Expo，E3〉也已确认明年度的展览日期！

2002 年的 E3 展，相信各家厂商都把焦点放在新推出的两台主机"XBOX"与"GAMECUBE"，尤其是在今年 11 月发售的 XBOX。美国 E3 展将在 2002 年 5 月 21 日至 23 日展开，虽然还有一段时间，但是明年的春季电玩展取消，相信明年的 E3 展将会更为热闹！

EVENT SEGA 财务状况稍有好转

在今年 3 月的时候，日本著名老牌游戏厂商 SEGA 由于长期经营不善而宣布正式从主机制作商转型为游戏制作商，并决定为以前的老对头 SONY 以及任天堂的主机制作游戏，如今距离 SEGA 转型已经过了半年多的时间，这个决定到底有没有让 SEGA 的经营状况有所好转呢？

目前，SEGA 发表了本会计年度的期中财务报告，在报告中，SEGA 指出该公司到今年 9 月的最终损失为 200 亿日元的赤字，而去年同期为 324 亿日元的赤字，可见还是有一定进步的。如果只从本期的财务报告上看，SEGA 竟然还出现了 100 多亿日圆的利润。另外在街机营业额方面，SEGA 公布的数据是 2000 亿日圆，这个数字要比原本估计的 1890 亿日圆多出 100 多亿。

除此以外，SEGA 表示本次能出现利润主要原因是该公司街机事业比预期的要好，这和该公司 8 月 1 日推出的超人气 3D 格斗游戏"VR 战士 4"是分不开的。

从这些方面来看，SEGA 在转型后虽然没有什么大幅度的飞跃，但还是有好转的，如果坚持下去相信离重现辉煌那一天应该不会太远。

EVENT ATLUS 发表中期业绩预想

日本游戏制造厂商 ATLUS 于今日发表了中期业绩预想报告，销售额的部分比预想的 84 亿日圆低了 7.7%，约 77 亿 300 万日圆，而经常利润则是比预想的 3 亿日圆多出了 57.7%，约为 4 亿 7 千 300 万日圆。

造成销售额减少的原因，一般认为是因为原本预计在上半期发售的游戏"真女神转生 2"延期，而导致销售额与预估的有些偏差。在经常利润方面，由于在北美的再版软件贩售量增加，以及业务用的娱乐机受到玩家欢迎的缘故，而使得经常利润增加。

EVENT "最终幻想"大型演奏会将在明年登场

为了纪念发售已 10 款的超人气系列作品"最终幻想"，SQUARE 在明年，于日本举办一场大型专题演奏会。这场演奏会请来植松伸夫先生作为制作总指挥，他可说是 FF 系列的音乐灵魂人物。目前为止只有预定演奏一场，尚未有增加场次的打算。

最终幻想大型演奏会将在 2002 年的 2 月 20 日晚上 19 时正式开演，由东京爱乐交响乐团（Tokyo Philharmonic Orchestra）演奏，地点在东京国际会议中心，门票为 6000 日元。

HARD WARE 可能是大众玩家的首选——松下电器 GAMECUBE

10 月 19 日正式外观与机能发表，预定 12 月 14 日上市的松下电器 GAMECUBE，将可能成为大众玩家的首选 GAMECUBE 主机。主机定价为 39800 日元（折合人民币，预计到时市价大约接近 3000 元）。虽然比任天堂出品的主机要昂贵许多，但是因为可以直接播放 DVD 影片，所以相信在日本可以得到一定量的支持。

大家应该对于任天堂本次的防止盗版策略有一定了解，GAMECUBE 采

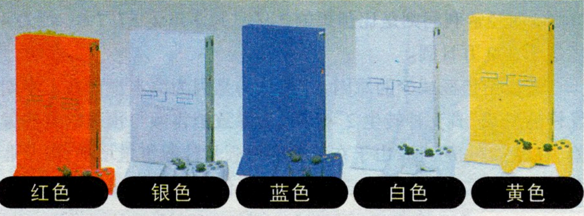


用的特制 8cm 小 DVD，如此的安排就是为了防止盗版商利用目前拥有的 DVD 盗版生产线，来大量制作盗版软件。而本次推出的松下电器版，因为要加入 DVD 播放功能，所以游戏与影片将共同采用一个托盘，因此可以大胆的猜测，松下电器 GAMECUBE 很可能成为盗版商推出盗版的最佳载体。

HARD WARE PS2 全球销量接近 2000 万

就在 SEGA 公布了 DC 全球库存接近于零的同时，SONY 也公布了 PS2 的全球销量，SONY 表示：目前 PS2 的全球销售情况极好，马上即可达成全球 2000 万台的销量，至于游戏软件方面则累计达到 8 亿套。

在本年度最新财务报告以后，SONY 表示尽管集团营业收入目前依然是亏损的状态，不过 PS2 在全球的销售状况却依然稳健。SONY 的游戏部门截止到 9 月 30 日为止，夏季营业季度已经出货 PS2 主机 1950 万台，而在最新的一个秋季营业季度中已经卖出了 462 万台，而该公司原来制定的目标是今年年底售出 2000 万台 PS2 主机，从目前来看达到这个目标是毫无问题的！



为了纪念 PS2 将在今年达到全球 2000 万的销售业绩，SONY 决定推出特别纪念版，本次特别纪念版将是 5 款特殊颜色的主机，售价 50000 日元（折合人民币，预计市价大约接近 4000 元），每色限定 2000 台，各地区分别限定出售各色 666 台（日本、欧洲、北美洲），这些颜色是经过特别漆料加工及镜面处理完成，据说此次采用的漆料是欧洲高级轿车专用涂料，看来收藏价值很高。

HARD WARE GBA 的 TV 输出装置现在开始接受预约

这款由 Games' Ark 所推出的 GBA 输出设备，可以将 GBA 的游戏画面输出至电视屏幕，让玩家透过电视屏幕进行 GBA 的游戏。也就是说让玩家在家中进行游戏时，可以享受 GBA 大画面的感觉。

目前为止在该公司已经在日本本土各个游戏店开始接受玩家预订。不过这里提醒国内玩家要注意：由于改装会影响到 GBA 本体，而该外设并不是任天堂公司推出的官方外设，所以一但安装不合理，会出现质量问题。本周边可对应输出 AV 及 S 端子。

HARD WARE 台湾专用 PlayStation 2 即将正式登场!

中国台湾目前已经取得 SONY 的 PlayStation2 代理权，即将在 2002 年推出专为台湾地区设计的 PlayStation 2 主机。预计不会加入日本中没有的新功能。

型号采用：SCPH－30007R
1. 玩游戏：高品质游戏享乐服务
2. 看 DVD：针对台湾地区设计为 3 区码
3. 听音乐：音乐 CD 同时对应
4. 完善保固：一年维修保证
5. 使用电压：110 伏特

看来过不了多久，我们就可以在市场上见到繁体中文版说明书的 PlayStation 2 主机。

HARD WARE GBA 新颜色曝光

任天堂公司宣布，将在 2001 年 12 月 14 日发售两款新颜色的 GBA。即将发售的两种颜色分别是黑色以及橙色，黑色的 GBA 带有高贵，稳重的感觉，而橙色的 GBA 则是给人一种鲜艳，活泼的样式。尚未购买 GBA 而最近想要购买的玩家可以考虑购买。这两款的 GBA 售价为 9800 日圆，与现在在市面上贩售的 GBA 并没有太大差异。

HARD WARE XBOX 预测将损失 10 亿美金

由美国权威投资银行 Morgan Stanley（摩根斯坦利）的分析家 Mary Meeker 指出，微软发售的游戏主机"XBOX"，将可能损失约 10 亿美元。前期微软投资了约 5 亿的金额。而 XBOX 于 11 月 15 日以 299 元美金发售，以 1 台性能、配备与 XBOX 相近的机器，成本约是 320 至 400 元美金。发售三年后的 XBOX，最多将可能损失高达 20 亿美元。

HARD WARE HORI 发表新颜色 PS2 用记忆卡

日本著名的制造游戏周边厂商 HORI，发表新消息。他们将发售 PS2 专用 8MB 记忆卡，有别于 PS2 原先黑色的记忆卡，采用了三种不同的颜色发售，让玩家的 PS2 更加"多采多姿"。

这次发售的记忆卡颜色分别是：透明、透明蓝、透明灰。三款共通的特性便是将外壳透明化，让玩家直接看到记忆卡内的芯片，与先前该公司发售的 PS 记忆卡相同，给玩家有一目了然的感受，与原先黑色、非透明的记忆卡有着强烈的对比！

这三款 PS2 专用 8MB 记忆卡，将在 11 月 8 日发售，售价为 3000 日圆。此外还附送一个记忆卡收藏盒，方便玩家携带或收藏记忆卡。

HARD WARE 又一款 GBA 接到电视上游玩的周边

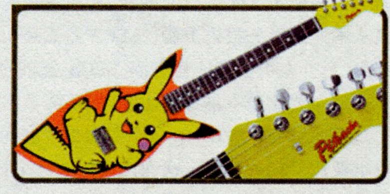
著名的周边设备制造商 GameShark 在上个月发表了一款针对 GBA 和 GBC 所开发的周边设备 TV de Advance，这个周边设备可让玩家把任天堂的游戏机 GBA/GBC 接到电视上游玩。

目前这款周边设备的发售日期还尚未决定。至于在售价方面则预计会比 GBA 主机略高。虽然有些贵，但是因为目前如果玩家想要在电视上游玩 GBA 的话，必须要购买这套价值一千元左右的特殊设备。

HARD WARE "口袋妖怪"限定版金色主机现身

吸引了无数玩家的可爱妖怪"皮卡丘"，因为人气奇胜，因此厂商在世界各地也纷纷开了许多所谓的"口袋妖怪专卖店"，其中销售了许多与口袋妖怪相关的小玩具、甚至是日常生活用品。

在 11 月 16 日，位于美国纽约的口袋妖怪专卖店开幕。在开幕的当天，店中也将贩售许多玩家们没见过的限定梦幻产品！首先是"皮卡丘 GBA"，这台 GBA 与一般市面上所贩售的 GBA 功能上并没有差异，外观为金黄色，在 AB 两个按钮的上方打着口袋妖怪的标志，而在屏幕的左右下角也放上了两个可爱的小人物。整体而言，是一款十分抢眼的主机！其它还有像是限量发



售3000个的皮卡丘钥匙圈、皮卡丘时钟、甚至是皮卡丘吉他……都是令人意想不到的周边产品。另外，这次的限定皮卡丘时钟，到了设定时间的时候，中间的精灵球还会打开报时。

“口袋妖怪”限定版主机，售价为9800日圆；钥匙圈售价为1000日圆；勋章为1800日圆；时钟为33000日圆，吉他为43000日圆。



▲口袋妖怪的限定版主机。



▲口袋妖怪限定勋章。





▲口袋妖怪限定版时钟。

HARD WARE NAMCO提供金色、银色GUNCON赠送玩家

NAMCO公司所推出的PS2专用光线枪“GUNCON 2”，随着游戏“化解危机2”同捆发售，相信有一些玩家已经尝试过了。而NAMCO与合作厂商CAPCOM将举办一个活动，名为“～NAMCO GUNCON2 Battle Championship in Tokyo&Osaka～”（中文译名：NAMCO东京&大阪射击冠军赛）。会中将会赠送限定版GUNCON 2给玩家，是永远不在市面上发售的金色枪体以及银色枪体，看起来真的很不错！国内的玩家看来只能等待“非正式版”了。



目前为止，预定对应PS2 GUNCON2的游戏有：“化解危机2”、“生化危机射击版2圣女密码”、“吸血鬼之夜”，而以后，也将会有越来越多的射击游戏对应这支PS2专属光线枪。

HARD WARE 该程序执行非法操作——XBOX经常死机

据北美著名游戏网站Shack News和Gaming Age的报导指出，不少美国的游戏零售商在接到了XBOX的展示机种之后一直抱怨连连，他们说展示用的XBOX主机经常死机或是要重新开机，其他相关的意见也包括声音方面的问题以及该主机读盘的时间太长。

微软表示他们最近将在全美架设一万多个展示点，目前正延着经销商的回声而追踪着各台主机的问题，并确保能完美地展示XBOX的魅力。很显然，XBOX的上市和之前SONY刚推出PS2时那样碰上了难题，让我们看看微软如何解决这些难题。

SOFT WARE “冠军足球经理”&“实况足球”梦幻组合

作为电脑足球经理游戏典范的《冠军足球经理》（Championship Manager，简称CM），其开发商Sports Interactive将会和堪称家用机上最强足球游戏的KONAMI公司制作的《实况足球》（Winning Eleven）系列合作。

两间厂商首个合作项目是将于十一月推出的PS2版游戏《Pro Evolution Soccer》，Sports Interactive将会提供其庞大的球员资料库予KONAMI。关于这项合作，Sports Interactive的高层Miles Jacobson显得非常高兴，表示十分高兴其球员资料库受到KONAMI的赏识，之前Miles曾表示非常他的多位同事喜欢玩《实况足球》系列。而KONAMI也表示Sports Interactive的庞大球员资料库在足球游戏界是享负盛名的，希望可以令《Pro Evolution Soccer》这款游戏能更为出色。

SOFT WARE NGC版“生化危机”将有70%与PS原版不同

“生化危机”系列游戏的制作者三上真司最近又透露了一些关于制作中的NGC版“生化危机”的最新消息。据他所称，虽然是重新制作版，但NGC版的《生化危机》里将会有70%的内容和PS原版里的内容不同。这些不同包括敌人和物品的摆放位置，除此之外，游戏中一些重要的情节和场景也会和原作有些出入。三上真司强调他们将努力使得这个复制版的游戏游戏将让先前已经玩过PS原作的玩家也会有新鲜感。

SOFT WARE PS2“铁拳4”发售日确定

众所周知，在今年8月1日的时候日本著名游戏厂商SEGA以及NAMCO两家公司的招牌3D格斗游戏“VR战士4”和“铁拳4”同时推出。如今事隔两个多月，这两款游戏的境地似乎并不一样，前几天日本街机协会公布消息说8月份日本方面“VR战士4”的投币总数额为20亿日圆，这实在是一个很惊人的数字，可见该游戏实在是非常出色的！至于“铁拳4”则没有什么创造性的新消息。不过目前日本游戏杂志刊登出爆炸性的新闻，指出PS2版“铁拳4”的发售日已经确定了下来，将在明年3月份发售。看来NAMCO想利用家用机版带来的利润来对抗“VR战士4”本次的成功。

面对这则消息，NAMCO官面并没有做出正式的回应，而且该公司对PS2版的“铁拳4”也是守口如瓶，不愿意公布该游戏的任何消息。

SOFT WARE 韩国公司正在开发街机游戏“合金弹头4”

自SNK宣布倒闭后，其旗下众多著名系列游戏的去向就成了广大玩家关注的焦点。而最近的消息就指出SNK的著名射击动作游戏系列“合金弹头”（Metal Slug）的最新作“合金弹头4”已交给一家韩国公司开发，并将在不久的将来推出与玩家们见面。

这个游戏由韩国MEGA公司从SNK公司购得版权进行开发，预计将在2002年3月推出，使用的街机基版为MVS，游戏中保留3代的全部角色，并增加了两位新角色：Tlaber和Nadia。

此外在“合金弹头4”的官方网页里还提到了日本Brezza公司也参与了游戏的制作，因为Brezza公司之前已以协助方式参与了KOF2001开发（而且很早就有消息称SNK原KOF制作组加入了Brezza）。因此“合金弹头4”的质量应该很有保证，另外还有没得到证实的传闻，说“侍魂5”也在制作中。

SOFT WARE 恶魔城新作游戏消息

KONAMI公司恶魔城系列的游戏，一直都是玩家们注目的焦点，从FC到PS，各主流机种上到处都可见“恶魔城”的影子。现在，KONAMI将在PS2平台上发售新的“恶魔城”！KONAMI称将会发售一款PS2的“恶魔城”系列游戏，游戏内容将以2D呈现，可以说是“恶魔城”系列中最好的画面与音乐效果。请钟爱此系列的玩家锁定本刊，本刊将以最快的速度，为大家介绍这款“恶魔城”的开发进度。











SOFT WARE FROM SOFTWARE 多款 PS 名作推出复刻版

FROM SOFTWARE 多款名作即将推出复刻版，让先前没有玩到的玩家利用较低廉的价格购入，好好的享受一下游戏的乐趣。

即将发行的是“KING' s FIELD”（国王领地）、ARMORED CORE(装甲核心)、“ECHO NIGHT”(回声之夜)。

“KING' s FIELD”这款游戏是钟爱美式风格 RPG 游戏玩家的不二之选。“ARMORED CORE”是一款机甲战斗游戏，玩家们可任意变换机甲上的武器与装备，执行各种各样的任务，赚取金钱用以更换机甲。而“ECHO NIGHT”是一款实时冒险游戏，玩家们在一艘发生悲剧的客船上探险，随时会有恐怖的幽灵出现，绝对让喜爱恐怖游戏的玩家大呼过瘾!

这三款游戏将于 2001 年 11 月 15 日发售，售价均为 1800 日元（折合人民币，预计到时市价大约接近 140 元），要是以上作品的 FANS,可不要错过如此的收藏机会。

SOFT WARE Enterbrain 将发行一款 RPG 制作游戏于 PS2 主机

日本最优秀的游戏机杂志——“Fami 通”杂志的发行公司——Enterbrain,发表了官方声明，表示将会发售“RPG 工场”系列的最新作，预定主机为 PS2。

这对许多喜爱自己创作 RPG 游戏的玩家们来说，可通过 PS2 主机制作游戏，一定是个天大的喜讯。

这款游戏首次将 RPG 制作工具从 2D 变化成 3D，人物是完全 3D 的方式呈现，而地图则是以 45 度角半 3D 的方式，让玩家们能够发挥更多的想法。在角色方面，玩家们可自行决定光影效果；而为了配合各种玩家们的不同思路，游戏场景也可设计天气的状况，故事再也不用是都发生在晴空万里之下。

这款游戏将在 2001 年 12 月 20 日发售预定。

SOFT WARE “战斧”正式移植 WSC

刚刚“转职”成为软件公司 SEGA，第一次到 WONDER SWAN COLOR(神奇天鹅)上发展并推出游戏。虽然说是第一次，但是推出的游戏可不是毫无分量的作品。这次决定移植的是“战斧”，这款作品，玩龄较长的朋友一定都玩过，对于其中的角色，以及剑与魔法的背景，当时曾让多少玩家欲罢不能。

这次，将游戏移植到 WSC 平台上，相信通过 WSC 的彩色画面，完全可以将当初在 MEGA DRIVE 上的感觉找回来。本次游戏经过重制作，也加入了最新的人物动作，攻击、魔法的效果更是得到了充分的强化，最令人期待的是，竟然还有开头动画出现!

SOFT WARE “幻想水浒传 3”、“心跳纪念品 3”体验版赠送

由 KONAMI 公司所即将推出的两款大作“幻想水浒传 3”、“心跳纪念品 3”，即将付送游戏的体验版！对于期待已久的玩家，能够取得体验版，是一件非常快乐的事情。当然，对于我们绝大多数读者来说，可能没有机会体验这 2 部大作，没有关系，我们将在“电子游戏一点通 5”的光盘中收录这两个体验版的游戏全程影像，请有兴趣的朋友注意我们的“电子游戏一点通 5”。

“心跳纪念品 3”是一款恋爱 SLG 游戏，在最新的第 3 作中，人物修改成为 3D 的型态，且会有一些简单的动作，让互动的感觉更为强烈。在体验版的光盘片中，玩家们可以先进行一小部份的游戏。而“幻想水浒传 3”则是一款 RPG 游戏。本作首次采用 3D 系统来进行游戏，有着前所未有的畅快感!

SOFT WARE “线上梦幻之星”获得英国 BAFTA 奖项

由英国所举行的“BAFTA Interactive Entertainment Awards”(BAFTA：The British Academy of Film & Television Arts，英国影片与电视艺术研究院）中，由中裕司领军的 SONIC TEAM 所制作的游戏“PHANTASY STAR ONLINE”(梦幻之星 ONLINE)，获得了该奖项，由此我们可以看到“梦幻之星 ONLINE”的成功。

“梦幻之星 ONLINE”是第一款在家用游戏主机上，支持全球网络玩家联机的游戏，突破了国界的限制，只要能够上网就能够通过 DC 主机进行游戏。目前为止，线上“梦幻之星”的登入会员人数在全世界已经超过 30 万人了，且还在陆续的增加中，玩家们对于这样新形态的网络游戏方式都觉得十分新奇且有趣。而 SONIC TEAM 也打算将游戏移植到 GAME CUBE 主机、XBOX 主机、以及 PC 平台上，不管玩家拥有什么主机，都能够顺利的上网与来自世界各地的玩家一同进行游戏。

SOFT WARE “HALF－LIFE”PS2 版本即将推出

“半条命”，曾经风靡一时的网络游戏，现在也推出了 PS2 版本。据说在几个月前，SIERRA 其实早就已经将“HALF－LIFE”的 PS2 版完成了，但是为了能够更进一步的研究画面的表现以及视觉效果，所以将游戏发售日期延期。不过这次延期，这也让“HELF－LIFE”PS2 版本的表现更为出色。

首先，是人物多边型处理的方面，他们将人物模型精度提高，此外，也提高了亮度以及减少人物的颗粒现象。在 PS2 版本中，支持两人同时进行游戏，画面则是采分割的方式进行，玩家们可以选择与另一位玩家一同游戏，或是与计算机的伙伴协力，本作在 11 月 15 日发售。

SOFT WARE “SILENT HILL 2”100 万销售量达成

由 KONAMI 公司所发售的游戏“SILENT HILL 2”（寂静岭），在日本、美国发售的第 1 个月，就达到了 65 万的销售量，而在欧洲，订单也已经超过了 35 万，在欧洲 11 月 23 日发售的时候，完全可以达到 100 万的佳绩。

“SILENT HILL 2”在美国发售了两周，便跃升到排行榜第一名，受到许多玩家的注目。11 月 23 日在欧洲发售的游戏中，将会支持欧洲语、英语、意大利语等五国语言，且在欧洲发售的版本，将会附赠制作过程的原创 DVD 光盘。

但是“SILENT HILL 2”为了迎合海外市场，此次基本放弃了日本本土的消费者，到结稿时为止，日本本作的发售情况极为糟糕，3 周下来只有 15 万，与 1 代时的风光无限成为鲜明对比。

SOFT WARE 下周 DC 上出现“燃烧战车”

开发 DREAMCAST，让 DC 玩家能在 DC 主机上就能玩到 PS 游戏的 BLEEM！公司，之前已经发售了支持“GT 赛车 2”的 DREAMCAST 包，许多使用者反应不错。该公司下个星期将会继续发售支持“燃烧战车”（METAL GEAR SOLID）的 DREAMCAST 包，相信许多玩家都十分期待吧。

这次发售的“燃烧战车”REAMCAST 包，可支持美版以及欧版的 PS 版“燃烧战车”，但是日版的 REAMCAST 包则暂时不支持，但该公司表示，将会在短期内尽快发售。而另一个《铁拳 3》的 REAMCAST 包，也将会在近期内推出，有兴趣的玩家请密切注意我们的报道。

SOFT WARE 锁定CAPCOM赠送的"MAXIMO"限定版

CAPCOM将在12月27发售PS2动作游戏"MAXIMO"。这次将会有预约限定版出现，其限定版最大的特色就是其赠品竟然是1条有着爱心印记的3角内裤，是主角在游戏中所使用的物品。

在游戏中，主角MAXIMO会有不同的形象，有时被攻击的铠甲以及衣服都破碎掉以后会穿着一条有心型图案的短裤作战。而预订的玩家们可获赠的，就是这条"勇气短裤"了。

SOFT WARE 美版"莎木2"停止制作，美SEGA公司发表声明

"莎木2"本来将由SEGA的美国公司来进行英语化工作，但是美国SEGA却声明将不在美国贩售本作的消息。美SEGA公司总裁Peter Moore正式发表了一篇新闻稿。

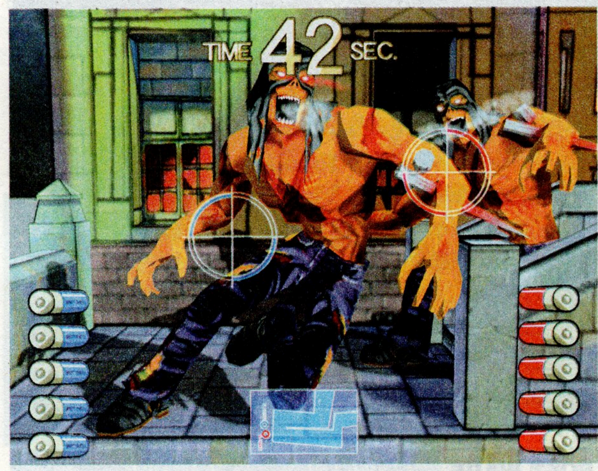
首先十分感谢许多支持SEGA的玩家，在SEGA一路走来的这几年来，我相信各位选择SEGA的玩家是不会错误的。正如各位所知道的，由于SEGA正处于转型的期间，在商业上，从一个主机制造厂商兼软件研发、软件制作公司，成为一个单纯进行软件研发与制作的公司，这是一个相当大的改变，在这些改变的进行中，我们决定"莎木2"取消发售计划。我相信这声明让很多人无法接受，但是现实是美国SEGA公司接下来将有可能会面临几个困难，但我们会以各位热爱SEGA的玩家的角度来思考，作出最权宜的决定。最后说明，虽然这家公司将会出现改变，但是，我们仍然还是"SEGA"，我们将会继续努力，推出与众不同的游戏，让SEGA Fans刮目相看！

SOFT WARE "The House of the dead 3"最新情报

曾经在DC上发售过打字版以及光线枪版，并都受到好评的"The house of the dead 2"(鬼屋2)，现在已经开始制作续作了，续作名称为"鬼屋3"，将会移植到XBOX上。

作为制作厂商，SEGA在网页上办了一个活动，希望玩家能够写出自己心目中的"ZOMBIE"(僵尸)。

玩家们只需要提供500字以下的叙述，以及图片，另付有关对于僵尸的看法以及形容，寄到BecomeAZombie@SegaAmerica.com，当鬼屋3推出时，其中的敌人角色有可能就是您所设计的！



SOFT WARE PS2"封神演义2"

经过了大幅度改进的系统，本次有与众不同的自由度，再加上可以使用极为强力的合体攻击，这就是光荣将会在今冬于PS2上发售"封神演义2"。

本游戏改编自我国的历史名著"封神演义"，主人公为少年"姜子牙"，因为要调查奇怪事件而不得不和一帮道士同行，由此开始了充满挑战的冒险。游戏将采用真实时间制进行，在地图画面移动的时候将能够看到天气变化。在地图点上的"洞府"(仙人所持的宝物，其中的武器、道具等等持有各种各样的效果)中的设置宝贝的话能够令时间、天候发生变化也能够在战斗中得到支援效果。









游戏画面将采用漂亮的3D即时演算，因为是真实时间制游戏，战斗的感觉有点像ACT游戏。同伴的战斗是靠玩家预先设定的战术来进行自动战斗。游戏还将采用新的"VOICE COMMUNICATION"，这种系统是根据战况来合理安排角色间的会话，以及通过事件来提高主人公和同伴的能力。目前通过资料来看，好像是注重相互通信就会令合体点数增加，积攒一定的合体点数就可以使用强大的合体攻击了。这次的合体攻击高达500种以上。











SOFT WARE 微软正式确定随 XBOX 发售游戏名单

XBOX 发售在即，微软正式公开了将随同主机发售的 19 款游戏，游戏名称如下：

- DEAD OR ALIVE 3 (TECMO)
- AirForce Delta Storm (KONAMI)
- Halo (Microsoft)
- Oddworld: Munch's Oddysee (Microsoft)
- NFL Fever 2002 (Microsoft)
- Project Gotham Racing (Microsoft)
- Fuzion Frenzy (Microsoft)
- Madden NFL 2002 (Electronic Arts)
- NASCAR Thunder 2002 (Electronic Arts)
- Cel Damage (Electronic Arts)
- NHL Hitz 20－02 (Midway)
- NASCAR Heat 2002 (Infogrames)
- TransWorld Surf (Infogrames)
- Test Drive Off Road － Wide Open (Infogrames)
- Mad Dash Racing (Eidos Interactive)
- Shrek (TDK)
- 4x4 Evo 2 (Godgames)
- Dark Summit (THQ)
- Tony Hawk's Pro Skater 2x (Activision)

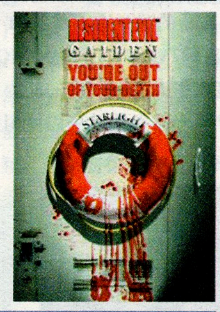
SOFT WARE "最终幻想 XI"今冬进行 Beta 测试

Square 的"最终幻想 XI"将采网络 RPG 游戏的形态推出，与同系列先前的游戏截然不同，倍受玩家们的期待。目前已知"最终幻想 XI"游戏世界的背景是剑、魔法、科技力交错纵横共存的世界，而游戏的主轴就是要找寻水晶，来对抗复苏的邪恶力量。

游戏的背景设定为在一个错纵复杂的世界当中，二十年前爆发了人类和怪兽间的大战，而世界经过了 20 多年才渐渐恢复和平，但邪恶的力量却再次苏醒，即将带给世界更大的灾难。在这款游戏中玩家可以自由选择角色的种族、性别、职业，而游戏中的职业系统则将以"最终幻想"之前的系列游戏为基础。目前得知"最终幻想 XI"的完成度已经达到 65%，预计在今年冬天开始 Beta 测试工作。

SOFT WARE GBC 版"生化危机"下月上市

GBC 版的"生化危机 Gaiden"即将在 12 月 14 日登场。这款掌机版的"生化危机"将是全新的故事情节，玩家们将伴随主人公巴瑞(Barry Burton)展开新的冒险。巴瑞是活跃在"生化危机"中的人物，在 3 代的故事结尾处也曾登场，可以说是一位比较有人气的角色。从图片中可以大致的看出游戏地点是一艘遍布僵尸的巡洋舰。



SOFT WARE 东京魔人学院外法帖延期

最新消息公布，"东京魔人学院外法帖"将延期到冬发售预定。喜爱本作的朋友请耐心等待吧，所谓冬发售预定，说不定可以拖到明年春天以前呢！

SOFT WARE AM2 全面公布"VR 战士"系列剧情

SEGA AM2 已经在官方场合公布了"VR 战士"(Virtua Fighter)系列的剧情，从 1 代到最新推出的 4 代都有。下面我们来大致了解一下剧情的梗概——

"VR 战士"(1993)

昭和年代，日本军曾经败给修炼"八极拳"的亲卫队，随后便开始仿效，开始派人到中国学习八极拳。

从那时候起到现在半个世纪过去了，一个使用八极拳的年轻人为了证明自己的实力开始了修行的旅程。他的名字叫做结城晶。于是世纪末的格斗传说开始了。

"世界格斗大会"这是由世界各地召集的顶尖格斗家间展开的武术较量大会，通过比赛来决定世界第一的格斗王，能够在这个大会胜出是一件非常荣耀的事情。而结城晶为了证明自己的实力从而参加了这次大会。

"VR 战士 2"(1994)

"世界格斗大会"……由世界各地召集的顶尖格斗家间展开的武术较量大会，通过比赛来决定世界第一的格斗王。1993 年第 1 回大会的优胜者是使用传说的虎燕拳的陈洛。在他变化莫测的拳法面前使用八极拳的结城晶终于知道了自己临敌经验的不足，于是在大会结束以后他再次开始了修行的旅行。

一年后正在旅行的结城晶收到了一封信，这是第二次格斗大会的邀请函。在邀请函中也附有参加者的名单，里面除了上次的冠军陈洛以外还有很多新的名字。不过结城晶却总觉得这次的大会有些问题……

但是作为一个为格斗而生的人，结城晶决定参加这次的格斗大会。

无数的新对手们、新的挑战者、神秘的组织。在各种迷惑中"第 2 回世界格斗大会"开幕了……

邪恶组织——J6(JUDGEMENT 6)

由世界六大企业构成的联合组织。从武器开发到国际政治他们都拥有巨大的影响力，他们的目的是最终统治世界。组织的六个干部分别以下面的 CODENAME 称呼，以下是他们的名字和担当的职责。

JUDGEMENT（审判）：组织的统辖和管理

THE DEVIL（恶魔）：兵器开发等

WHEEL OF FORTUNE（命运的车轮）：控制国际政治

THE MOON（月）：对国际纷争和恐怖活动支援等

THE TOWER（塔）：对 J6 组织的活动进行监视

DEATH（死神）：核兵器和细菌兵器等特殊武器的开发

而第 1 回格斗大会是由"THE DEVIL"举办、是为了测试新开发的 2 足步行兵器改造人(DURAL)的能力而举行的。

"VR 战士 3"(1996)

第一回格斗大会最后的决赛在结城晶和陈洛之间展开，结城晶获得了胜利，但是在总决赛后，又有神秘的人物出现。大会结束以后有人发誓再战，有人完成自己的使命，大家怀着不同的心情踏上归程。之后，一年多的时间过去了。

在世界各个角落黑暗中活动的邪恶组织——J6(JUDGEMENT 6)，组织的影响力极其巨大。在世界上病原菌蔓延，纷争四起，无休止的战争，若隐若现。而确实可以肯定，在表面上这些灾难的背后的确有一只黑手操纵着这一切。虽然获得了格斗大会的冠军，但是结城晶对自己的实力并不满足，他和祖父一同继续着自己的修行旅程。




这样日子的某一天，他收到了“第三回世界格斗大会”的邀请函。除了上次的对手以外，这次的大会增加了两个新面孔。这次的大会共有12个格斗家参加，结城晶决定参加比赛。数日后在祖父的允许下，结城晶踏上了通往格斗会场的路程。

“VR战士4”(2001)

第三回世界格斗大会的冠军是影丸。影丸在总决赛后挑战并击倒了新型DURAL。

月因为使用了这个零件反而渐渐DURAL化，最后变成了完全体的DURAL，DURAL再次回到“J6”的手里。得到完全体DURAL的月想要尽快将DURAL量产化，但是在对自己进行检查的时候发现，因为她处于不完全体的时间过长，作为完全体的能力不足。

于是组织开始寻找代替月的新型DURAL的适合者，于是一个新的目标出现在名单里，她就是莎拉。

为了尽快得到她，“J6”决定召开第四回世界格斗大会。

在各种原因和谋划之下新一次的格斗大会召开了……

SOFT WARE 星海发售日确定、DQ形式讨论会

日本著名的游戏公司Enix于近日声明，大众所期待的“星之海洋3”即将在明年的3月份发售。至于许多玩家所期待的超人气大作《勇者斗恶龙8》，本多圭司社长则表示，他们目前正在开讨论会。

“星之海洋”系列游戏在SFC上推出了第1部，大受玩家好评，之后又陆续在PS、GB平台上发表3个续作。光这3款游戏便超过115万套，看来人气非寻常作品可比。Enix在今年9月中期结算时，营业利益比去年同期减少了13亿，原因应该是去年“勇者斗恶龙7”推出但没有达到理想成绩的关系。本多圭司社长指出，“勇者斗恶龙8”现在正在进行“对应机种”以及“是否Online”这两个问题的讨论中。

SOFT WARE XBOX版“寂静岭2”增加新要素

前不久在PS2上发售的AVG游戏“寂静岭2”(SILENT HILL 2)，除了在日本本土惨败以外，在美洲以及欧洲都得到了非常好的销量。游戏的前作在PS上登场时就带给玩家不同于“生化危机”系列的另一种恐惧。游戏画面带有淡淡的雾，玩家必须靠收音机来判断附近是否有敌人出没，游戏的各种特色给玩家们创造了另类的恐惧效果。自从XBOX宣布将会移植PS2的“寂静岭2”后，许多冒险游戏玩家都希望这款游戏能比PS2版能有一些变化。目前，KONAMI表示XBOX版“寂静岭2:最后之诗”将会增加新的场景“Sub Scenario: Born From A Wish”，在这个新场景中，玩家将会从MARIA的角度来进行游戏，而在游戏的设置菜单里，新增加了“NOICE FILTER”，给玩家增加了挑战更高难度的机会。

SOFT WARE 美国任天堂夺回“口袋妖怪”控制权

2000年的10月3日，美国任天堂对55个网站提出了起诉，原因是他们非法使用了任天堂“口袋妖怪”(Pocket Monster)的角色，以及使用与“口袋妖怪”相关的网站域名，侵犯到了任天堂的权益。目前这个案子终审结束，任天堂大获全胜。

法院判决共有49所公司非法使用了任天堂公司“口袋妖怪”的网站域名，全部归还给任天堂，还要向任天堂支付2000至30000美金的赔偿金额，总数约56万美元。美国任天堂对这样的判决结果觉得非常满意。

SOFT WARE “格斗之王2001”已有日本公司接受

SNK的财务重整计划已经被日本大阪法院驳回，而SNK也将因此被清盘结业。

事发生之后，玩家们都相当关心SNK所开发的大型街机游戏“格斗之王”系列是否能够继续推出。近日有确切的消息指出另一家开发商Sun Amusement将会接手该作的推出工作，这样来看，由韩国厂商负责制作，日本厂商进行发售，这一形势可能就是“格斗之王”这一系列的最终归宿了。既然已经有日本厂商愿意进行发售的工作，那么本作移植到家用机上的机会非常多，相信家用机玩家依旧可以玩到这款著名格斗游戏系列的新作品。

SOFT WARE SCE发行PS2用廉价软件——“MEGA HITS”

或许是看到KONAMI先前发售的PS2数款THE BEST系列(2800日元)受到玩家的好评，SCEI也随即推出了几款著名游戏以THE BEST的方式进行贩卖。不过这批重新上市的游戏被SCEI统称为“MEGA HITS”。第一次推出的游戏如下——

GT赛车3 A-spec

铁拳TT

鬼武者(由SCEI代理CAPCOM发售)

这些游戏将在2001年12月13日发售，“GT赛车3”的售价为4200日元，“铁拳TT”的售价为3800日元，“鬼武者”的售价则是3980日元，与真正的THE BEST价格并不相同，可能是到时有附带的其它礼物吧。

SOFT WARE 2D格斗大作——“罪恶克星”PC版登场

在各平台上均有发售的“罪恶克星”以华丽的画面以及流畅的动作感，吸引了许多玩家的目光。现在，这款游戏将移植到PC平台上，通过PC的硬件表现实力，相信可以在电脑上发挥出最佳的效果。

“罪恶克星”电脑版，将在2001年11月30日发售，售价为7800日元。

SOFT WARE “燃烧战车2”美版首批出货180万

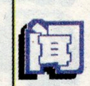
KONAMI在PS2上推出的超大作《燃烧战车2》已经开始在北美地区提供给零售商。KONAMI表示由于北美玩家的强烈需求，“燃烧战车2”的首批出货量将高达180万套。KONAMI预计北美在今年内该游戏应该可以出货200多万。

SOFT WARE “SIGMA”改名为“Impossible Creatures”

谁知道是为什么，可能是觉得本游戏原来的名字不够商业，微软最新的即时战略游戏“SIGMA: The Adventures of Rex Chance”现在正式宣布更名为“Impossible Creatures”(不可能的怪物)。

玩家在游戏中的带领SIGMA岛上的珍奇异兽进行战斗，游戏制作者努力想为玩家们创造出一个活生生而充满乐趣的世界，玩家们将可以自己制造许许多奇怪的合体动物穿梭其中，进行战斗，包括一些超巨大的动物在内，共有超过50种以上的动物会在游戏中出现。目前已经公布的部分动物包括有：拥有杀人鲸头部的大猩猩、臭鼬和变色龙的合体动物、能射出电光蝙蝠和电鳗合体的动物、能口吐毒液穿越沙漠骆驼身体头部为蛇的怪物、一半是猩猩一半是龙虾的合体动物等等。这款游戏共有15关，预计上市时间为2002年内。







NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

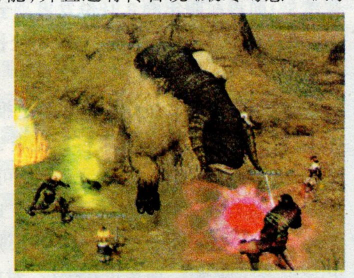
写在前面的话

最近翻看读者调查表发现有很多读者询问BLUE大神的真实身份，有一名读者这样写到：以前一直都只是听说BLUE大神，却总是无缘在杂志上看到他的身影，在第11期的完全狂人手册中终于有幸一睹BLUE大神的真迹，真是令人兴奋。鉴于BLUE大神如此受人瞩目，现特邀BLUE友情贡献新游戏介绍一篇，并在全体读者中开展竞猜活动，凡能猜中BLUE真迹者就有机会获得神秘大奖一份，欢迎大家踊跃参加！



机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:SQUARE	推荐度:90%
发售日:2002年春预定	完成度:?%
价格:未定	WWW.PLAYONLINE.COM

和《最终幻想X》同时发表的最终幻想系列第一个在线网络RPG《最终幻想XI》在沉寂了一段日子之后终于又有新资料公布了。不知道大家对《最终幻想X》发布时顺带提到的一些有关《最终幻想XI》的情报现在还有没有印象，当时史克威尔的发言人曾提到《最终幻想XI》将是一个纯粹的网络游戏，并且游戏几乎是和《最终幻想X》同时制作的，对应的机种一定有PS2，当然也不排除其它机种如XBOX，PC的可能，并且还有传言说《最终幻想XI》的PS2版将和PC版同时上市，两个版本可以同时通过PLAYONLINE系统互动联线进行游戏……究竟是不是这样呢？下面让我们走进《最终幻想XI》的神奇世界去看一下游戏中将有哪些新要素登场吧。



东京GAMESHOW上《最终幻想XI》引起轰动

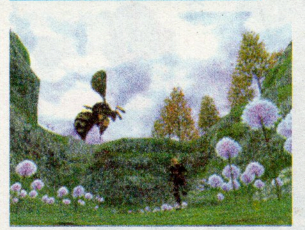
10月12日～14日召开的东京秋季电玩展上，史克威尔向众人展示了《最终幻想XI》"PLAYONLINE"的最新影像。在史克威尔的展台前通过巨大的电视荧幕向广大玩家循环播放《最终幻想XI》的游戏片断，并且不时还有业界重要人物登场为这款全新概念的游戏造势，从播放的片断中我们可以发现有许多画面是第一次公开的，游戏的世界是一个剑与魔法交织的世界，在这个世界中有许多种族共存着，当然最吸引人的还要算数千人共同游戏时的壮丽场面。在MOVIE的最后史克威尔的核心人物坂口博信出现在大家眼前，他说出了本作的核心思想就是"以各位玩家为对手的RPG游戏"，坂口博信的出现将展会的气氛推向了最高点。



《最终幻想XI》开发者

已经推出了10款游戏作品的《最终幻想》系列每一作的游戏开发人员都会有所变动，这一点从每一代游戏的制作风格上都有很清楚的体现，如《最终幻想VIII》和《最终幻想IX》无论从游戏系统上还是游戏风格上都截然不同，对于有一定资历的玩家而言《最终幻想IX》相信会令他们感到亲切，而对于新生一代的玩家而言则可能是通过《最终幻想VIII》而开始接触并喜欢《最终幻想》系列游戏的，也就是说，游戏制作的人员将很大程度上决定整个游戏的风格取向，那么倍受瞩目的《最终幻想XI》的制作人将会是谁呢？答案就是田中弘道和石井浩一，这两人可算是史克威尔的重量级游戏制作人，《最终幻想》系列第一款游戏就是出自他俩之手，在之后系列作品的制作初期他们也都参与其中，今次史克威尔重新起用这两名《最终幻想》系列的开山元老来制作系列中第一款网络RPG作品，真可谓用意深远啊！不过以田中先生和石井先生两人的实力来讲这次的制作与其说是一次挑战倒不如说是一次机会，因为本作的成功与否将很大程度上影响《最终幻想》系列的发展方向。史克威尔对于本作的制作和推广也可说是不余遗力，田中弘道是人气RPG作品《CHRONO CROSS》(时空之轮)的制作人，而石井浩一则是著名的ARPG《圣剑传说》的制作人，另外本作的游戏原画设定依然邀请到了插画大师天野喜孝的加盟，大家从本作的标题LOGO中就可以充分感受到天野喜孝无穷的魅力了吧？

《最终幻想 XI》世界观



本次游戏冒险的舞台是名为瓦纳・蒂尔的美丽大陆，是一个剑、魔法和技术交织的世界，在这片大陆上拥有许多国家，也有各种各样的种族共存于大陆之上，以这些国家和种族中的一员作为自己的化身，投入到整个瓦纳・蒂尔壮阔的历史中去就是本作的中心了。在本作里，《最终幻想》系列的象征"水晶"会再度登场，扮演十分重要的角色，你能否和你的同伴们担负起保卫瓦纳・蒂尔大陆的重任呢？



这是一个剑、魔法和技术互相交织的
美丽的世界——瓦纳・蒂尔
在这里，信仰大地和光明的人类
同信奉黑暗的魔物们展开了一场旷日持久的战争。
这是一场以万物生存的根源"水晶"
而展开的你死我活地的斗争。
魔物们破坏了美丽的村庄、大地，污染了水源，
但是团结的瓦纳・蒂尔的人们
用自己的智慧抓住了胜机，最终将魔物成功击退，
人们欢呼着，雀跃着，迎接这来之不易的胜利。
一转眼，二十年过去了……
有关那场战斗的记忆从久疏战场的人们脑中风化消失，
但是，邪恶的魔手再次伸向了这片大陆，
目的是得到万物根源"水晶之力"……

《最终幻想 XI》角色做成


HUME族女

在游戏一开始，玩家需要选择一名游戏中的角色作为自己的替身来参加游戏，玩家可以根据自己的喜好来选择瓦纳・蒂尔大陆上的任意一个种族，决定角色的性别，年龄等个性化的参数，总之可以随心所欲地创造出游戏中的替身来。在瓦纳・蒂尔大陆上有许多种不同的种族可供选择，不同的种族也拥有自己种族所特有的技能，下面的图片就是厂商公布的"HUME"族男女角色的造型，需要说明的是，这两人并非游戏中唯一的主角，即使选择了"HUME"族角色作为主角，随着玩家所决定的年龄不同，角色的造型还会出现相应的变化。"HUME"的发音和"HUMAN"有几分相似，而且从外形上来看也和人类相差无几，他们会具有什么特殊的技能呢？


HUME族男

验证：职业系统复活



本次的游戏系统中十分引人注目的就是自从《最终幻想 V》以来就没有登场的职业系统将在本作中复活，职业系统就是随着游戏的发展的可以自由变换己方角色的担当职业，这项系统的重新登场相信会给游戏带来新的乐趣，性格分明的黑魔导士，白魔导士，战士等角色的登场无疑会勾起众多玩家美好的回忆。另外除了今次公布的"HUME"族，在FF系列中经常出现的亚人类族将会以怎样的姿态在游戏中登场呢？我们是否还能见到如同赤红 13 一样那矫健的身影呢？这一切的迷题我们会在以后的报道中为大家解答。

《最终幻想 XI》联系



本作最大的特点就是可以和众多人物共同参加冒险，这样如何同自己的同伴联系，交流感情就成了游戏的重头戏，想想看，在瓦纳・蒂尔大陆的各个地方都可以随意和游戏中的人物进行交流，而交流的对象有可能身在异国他乡，但这都不妨碍世界各地的玩家走到一起来，这将会是一件多么激动人心的事情啊！可惜的是史克威尔现在还没有公布具体的交流系统，我们只能从游戏画面中做一下猜测，不过拥有一个键盘无疑将在游戏中起到十分重要的作用。



从游戏画面中我们可以发现，在同一画面中出现了多达 10 余名不同的角色，这些角色都是由不同的玩家所操纵的，他们将依照自己的意愿行动，在这些角色的头上标志有角色的名字，这是区分这些角色最好的办法。各种角色不光可以共同战斗，还可自由地交谈，在一个类似广场的地方，众多角色互相交流着游戏的心得，并且还可以交换情报和买卖道具，真是乐趣无穷呀！据悉今年 12 月份史克威尔将在网上进行 β 版测试，现在已经开始了 β 版测试人员的募集工作，有条件的玩家千万不要放过这次难得的机会哟！





幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN III



机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:KONAMI	推荐度:85%
发售日:冬季发售预定	完成度:90%
价格:未定	WWW.KCET.CO.JP

随着圣诞节的日益临近,《幻想水浒传 III》也渐渐揭开了它神秘的面纱,从厂商不断公布的资料中我们对这个游戏已经有了一个大概的印象,在刚刚过去的东京电玩秋季展上 KONAMI 提供了本游戏的最新体验版试玩,下面就让我们来看看有关这个游戏的最新情报吧!

游戏的舞台是在前作 15 年后的世界中,游戏里的人物和前作中的角色依然有着千丝万缕的联系,玩家在游戏中将以 3 个主人公的视点进行冒险,并且在游戏过程中还可以自由切换为任意一个主人公的视角,这是本次的一个重要的系统"Trinityside System"(三位一体系统),这样的系统设定相信会使游戏剧情交待得更加详尽,玩家在游戏时也会更有投入感。下面我们来看看几个新公布的人物和游戏的战斗系统。

汀特共和国的同伴们

汀特(ティント)共和国是《幻想水浒传 II》中的一个自治都市,物产丰富,易守难攻,后来因为吸血鬼事件而加入主人公一方,当时被吸血鬼劫持的小女孩就是现在要给大家介绍的汀特共和国大统领的女儿莉莉(リリィ),15 年前她还是一个什么都不懂的小孩,现在已经长成这么标志的少女了,真是女大十八变呀,还有莉莉的两个警卫也将成为同伴。



萨姆斯

莉莉身边的警卫,非常有责任心,不太喜欢说话,但是在关键的时候总是第一个挺身而出。



利德

和萨姆斯一样是莉莉身边的警卫,虽然对莉莉任性的性格有所不满,但是仍然会原谅她的过错。



莉莉

汀特共和国大同领的女儿,因为从小娇生惯养,所以有些任性,常使周围的人感到困扰。

战斗系统判明

自由位置战斗系统

F.P.B 系统(自由战斗系统)是在游戏中电脑会根据战斗的情况随机地更改画面显示角度,使得战斗场景更加刺激的系统。这个系统导入了电影拍摄中镜头的运用,它会根据战斗的情景自由地选择充满魄力的拍摄角度,获得更佳的视觉效果,比如角色攻击时,镜头会切换为角色的追尾视角,跟着角色一起冲入敌阵;在魔法攻击时,电脑则会选择 360 度旋转等特技镜头,将战斗的魅力无限提高。



同伴系统

本次的战斗最多可以组成 6 人的队伍共同作战,在战斗中所有同伴会排成前后两排,同一列的角色因此分为了前卫和后卫,每一列的两个角色可以组成"同伴",在战斗是他们会根据指令而共同行动,在组成"同伴"后,单个角色的移动范围会受到一定的限制,但是此时可以使用强力魔法和连携技,组成同伴的角色在战斗中会互相支援发挥最大的威力。

RIDE ON 系统

RIDEON 系统(骑乘系统)是本作的一个特征系统,特定的角色在战斗中可以骑上某些动物来进行战斗,乘作动物后的角色攻击力和防御力都会有很大的提高,并且还可能使出二段攻击,下图就是休格乘坐"格里芬"后参加战斗的场景,从图上还可以看到一个骑马的角色,这种空陆混合攻击相信不是一般的小兵可以承受得起的。

ときめきメモリアル3 心跳回忆 3

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SLG	媒体:DVD-ROM
厂商:KONAMI	推荐度:80%
发售日:12月20日	完成度:85%
价格:6980日元	WWW.KCET.CO.JP

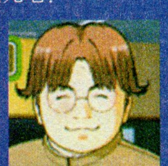
再过一个月就可以玩到心跳回忆系列的最新作了,一想到这里星辰的心中就不免有些激动,虽然星辰对于本作的人设略微有些不满,但是依然相信凭借KONAMI的实力,《心跳回忆3》还是会给玩家带来惊喜。由于采用了大容量的DVD作为媒体,最令人头疼的换盘问题得到了彻底的解决,不光如此,由于容量的增加,在3中还加入了两个新系统:一个是大幅强化的Emotional Voice System2系统,它是在2代的EVS系统上改良而来,2代中只能有光、和华澄两名角色可以呼喊主角的名字,在3中全部女主角都可以喊出主人公的名字,而且还加入了感情设定,这样将使玩家更具投入感。第二个是全新制作的动态图像显示系统,本系统实际上就是借助DVD的大容量使得游戏中的角色的动作都能以一段动画来表示,这样一来我们面对的再也不是几幅静止的图片,而是动作更加丰富的可爱的女孩子们,这项设定不能不说是心跳回忆系列游戏中一个质的飞跃。下面让我们来看看有关游戏的最新情报。

男性角色登场

在心跳回忆系列游戏中每代都有一到两个男性角色出现在游戏中,比如一代里的早乙女好雄,二代里的坂城匠和纯;在三中也依然有这样的角色登场,不过在星辰眼里,这帮人不过是泡妞过程中可怜的炮灰罢了,不过令人意外的是这次出现的两人中还有一个长得人模人样,难道想成为竞争对手不成?另据小道消息此人和本作女主角牧原优纪子之间好像还有某些不可告人的秘密……去死吧!



白鸟正辉
生日:1987年1月16日
身高:180cm
体重:78kg
血型:AB

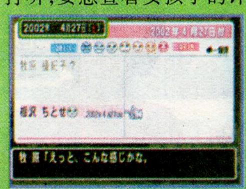


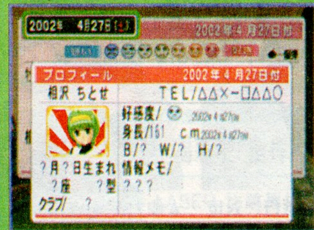
矢部卓男
生日:1986年11月19日
身高:175cm
体重:109kg
血型:A



情报来源

在泡妞时打探情报是十分重要的环节,只有摸清楚了对方的底细才能投其所好,本次和前作不同,没有专人负责提供这方面的情报,所以只能靠自己打探,当然有时候某些比较仗义的朋友也会告诉你一些。另外关于每个女孩子的情报不可能一次就全部打听清楚,可能第一次知道了她的电话号码,第二次知道她的生日,所以这些情报一定要坚持不断地打听才能有所收获。要想打探女孩子的情报要向她本人或者是她的朋友打听,要想查看女孩子的评价则只能向她的朋友打听。





▶打探女孩子的情报是一项十分重要且需恒心的工作。

约会需知

本次的约会基本沿用了2代的设计,但追加了服装和天气等新要素



1 约定 打电话约会并选择约会地点



2 服装 影响到女孩子对你的好感度



约会 在约会中照例会回答女孩子的问题



check1 天气预报 在约会之前还要记得查看一下约会日的天气,如果不巧碰上了下雨什么的就有可能使约会泡汤。

附加约会 如果在约会中表现良好,女孩子有可能在约会结束后邀请你到饮食店去坐坐,在这种情况下你可以更深入地了解有关女孩子的兴趣爱好等话题,一定要抓住机会呀!

check2 新地点 游戏中共有25个约会地点,其中有某些地点需要特定条件才能进入,本次公开了游览船和地下商场两个地点。



地下商场



游览船



牧原优纪子



橘惠美

河合理佳



御田万里



神条芹华



相泽千岁

サカつく 2002
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

J 联盟创造球会 2002

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SLG	媒体:DVD－ROM
厂商:SEGA	推荐度:80%
发售日:2002 年发售预定	完成度:?%
价格:未定	WWW. SEGA. CO. JP



曾经在 SS 上推出 2 款作品,后来又在 DC 上推出 2 款作品的大人气模拟经营游戏《J 联盟创造球会》系列终于要移植到 PS2 了。《J 联盟创造球会》系列作品可以说是家用机上最成功的模拟经营类游戏,特别是在球迷玩家的眼里,本系列更是不可多得的佳作,记得当年众多玩家面对 SS 和 PS 的两难抉择时,就因为 SS 上拥有《J 联盟创造球会》而毅然选择了 SS,当然更多的玩家还是选择了 PS,但是在 PS 上没有一款《J 联盟创造球会》系列的游戏可玩不能不说是一大遗憾,随着 SEGA 全面转型为软件厂商,我们终于有机会在 PS2 上一睹《J 联盟创造球会》的风采。

《J 联盟创造球会》系列中的球队比赛是由电脑 3 维即时演算出来的画面,抛开其它的不谈,即使是单看这些精彩的比赛场景也能令人热血沸腾。从 SS 到 DC 再到现在的 PS2,游戏主机的 3D 机能逐步提高,也就带来了比赛画面的日渐精美,特别是在 PS2 上,由于主机强大的 3 维演算功能,使得本次的比赛场景有了质的飞跃,球员在场上的动作更加细致逼真,场上逼抢更火爆,毫不夸张的讲,本次的比赛画面已达到 FIFA 系列游戏的水平。从游戏画面中看,球员的特殊能力发动画面依然健在,这是球员某项能力成长至极至之后随机使用的"必杀能力",在比赛中往往能够起到扭转乾坤的作用,在 DC 版中出现的各种必杀射门在 PS2 中会怎样继承下来呢?



系统 废除替补,完全的 22 人制

到目前为止唯一知道的系统变动就是将 DC 版《创造球会特大号》中导入的替补制废除,而改为全队 22 人同时训练育成的系统。除此以外,和球队相关的培养球员和转会签约等系统是否也会有相应的变化呢?



▲在 DC 版《创造球会特大号》中导入了替补队员的新系统,使得在训练时需要有重点地培养那些具有潜力的球员,这些球员成长之后将成为球队的主力。

秘书 游戏秘书小姐大公开

《J 联盟创造球会》系列中的秘书是一项十分吸引人的设定,这些美丽的秘书小姐会在日常的工作中时刻提醒你需要注意的事项和有关球队的风吹草动,绝对是球队管理中的得力助手,可以毫不夸张的说,一个好的秘书可以等同半支球队。在本作里已经得知的有 4 位美丽能干的秘书小姐,凭借 PS2 卓越的 3D 机能,秘书小姐的表情将更加丰富,下面让我们来看看这些美丽的秘书吧!

❤本次登场的美人秘书❤



▲用她可在世界范围内展开经营俱乐部的活动。



▲兴趣是出国旅行,对世界各国的事情十分了解。



▲能力很强,工作认真,对俱乐部有良好影响。



▲富有经济头脑,可对收入及投资提出建议。

《J 联盟创造球会》的历史检索

大受好评的《J 联盟创造球会》系列一共推出了四款作品,下面让我们来回顾一下它的历史。

第 1 作&第 2 作 SS 版《J 联盟创造球会》和《J 联盟创造球会 2》

以日本 J 联盟足球联赛为基础的模拟经营游戏首次在 SS 上登场,以其高度可玩性获得玩家的一致认同。



第 3 作 DC 版《J 联盟创造球会》

以 SS 版球会为原形的最新作首次在 DC 上发售,是玩家期待已久的作品,导入了 J1 和 J2 联赛升降级的设定。



第 4 作 DC 版《J 联盟创造球会特大号》

在 DC 上发售的《创造球会特大号》是 SEGA 公司献给 DC 玩家的最后的作品,导入了全新的替补球员制。




Prehistoric Isle




式神の城™



Milky Season 白色季节

机种:PS	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:CD－ROM
厂商:KID	推荐度:70%
发售日:12月发售预定	完成度:70%
价格:6800日元	WWW. KID. CO. JP

不出所料，这个美少女游戏又是著名的美少女制造工厂KID公司的产品，最近一段时间几乎每隔一个月就会在PS或是DC上推出一款美少女恋爱游戏，数量之多简直令人叹为观止，不过里面确实不乏精品，有不少游戏还改编为了动画片，相比之下本作可算是一个比较特别的作品，为什么这么说呢？因为本作的策划是由许多玩家共同完成的。在日本一个比较著名的电玩杂志上进行了一个由读者参加的游戏企画活动，读者根据杂志提供的原画来设定游戏人物的背景故事，然后在读者群中进行人气投票选择出最受好评的故事作为人物的背景，到现在为止有关游戏整体故事的连载仍在继续中。说到这里不得不感叹日本游戏市场正规化带来的好处，不知道我们广大玩家什么时候才能享受到这样的待遇……

女子宿舍管理员的故事

本游戏是一个恋爱小说式的AVG游戏，故事讲述主人公成为女子公寓管理员之后和12位可爱的女住客之间发生的爱情故事，整个故事设定和著名的动画《LOVEHINA》(纯情房客侨房东）差不多，估计游戏的风格也会是这种轻松搞笑的类型。游戏的时间为1年，在这1年中你要努力和房客们搞好关系，选择正确的选择支来增加好感度，在这1年中会根据季节的变化出现各种各样的事件，细细体味这些美好的季节吧！







兰关礼香

千浦真林

森下润末

宇佐美弓

进藤霞

远山さちえ

绫濑美绪

藤原树

立花真白

绫濑美树

野乃花沙织

星波ちはや

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!

机种:DC	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:GD-ROM
厂商:SEGA	推荐度:75%
发售日:12月20日	完成度:80%
价格:6800日元	WWW.SEGA.CO.JP

最近不可思议的迷宫系列游戏真是大流行呀，继GBA上的《多鲁尼克大冒险》后DC上也要推出一款不可思议的迷宫系列外传类型的游戏，而且是由SEGA亲自操刀制作，相信游戏的水准一定能够令大家满意。本次游戏的主角是曾经在N64版《不可思议的迷宫～风来之西林2鬼袭来！西林城！》中出现的女剑士阿丝卡，游戏的系统依然继承了《不可思议的迷宫》系列的"随机生成迷宫"，"在冒险中被打败则等级降为一级"的设定，另外在游戏中还会增加许多全新的道具使得乐趣倍增！



女剑士 阿丝卡

四处旅行修习剑术的女剑士，剑术高超，曾在N64版《不可思议的迷宫～风来之西林2鬼袭来！西林城！》中给予主角很大的帮助，在来到了美丽的天轮国之后被卷入了钢贺忍者事件中。



会说话的鼬鼠 哥帕

和人类一样会说话的珍贵鼬鼠是女剑士阿丝卡的好伙伴，它会在游戏开始阶段和阿丝卡相遇。

剧情一 修行者，归来！

经过1年的修行后返回天轮国的钢贺女忍者米娜姆在得知自己的故乡受到了钢贺一族人的袭击之后大为震惊，她简直不敢相信一向为守护和平而战的忍者们竟然会向毫无还手能力的村民们下手，一定有什么原因！为了追查事件的真相，米娜姆开始了新的旅程。



STORY

游戏的舞台是在一个风景优美的国度"天轮国"，原本宁静祥和的国家现在却变得混乱起来，几乎每逢半月就会出现一些奇怪的事件。在树林的深处有一个被称为"钢贺"的忍者集团，他们一向以斩妖除魔保卫和平为己任，但是不知道为什么，最近一段时间"钢贺"的忍者们却开始袭击邻近的村庄和旅客，并抢夺平民的财产，究竟是什么原因使得忍者们的态度发生了180度大转变？为了追查事件的真相，阿丝卡和她的同伴们一起踏上了旅途。

剧情二 阿丝卡和哥帕相遇

流浪修行的女剑士阿丝卡来到了天轮国的十六夜之里，在这里她偶然遇上了哥帕，能和哥帕再度重逢使她感到十分高兴。夜里，阿丝卡偶然看见了有人在十六夜之里中央的河流中下毒，但是却没有抓住肇事者，其后，阿丝卡从别人口中得知每逢半月都会发生这种投毒事件。



剧情三 米娜姆和阿丝卡相遇



和钢贺人袭击村庄事件几乎同时发生的在水中投毒的事件很容易使人联想到这一切都是钢贺人所为，村民们为了报复于是向钢贺的忍者发动了袭击，亲眼目睹了这一惨象的阿丝卡为了调查事件的真相而向钢贺村出发，在冒险途中，阿丝卡遇到了表情沉痛的少女米娜姆，在问清楚缘由之后，三人怀着共同的目的结伴前往钢贺村。

女忍者 米娜姆

米娜姆踏上了冒险之旅。何开始袭击村民，为了调查事件的真相，情景使她大为震惊，钢贺忍者们不知为外出修行后回到了钢贺村，但是眼前的出生在钢贺村的忍者。经过一年的

剧情四 米娜姆的事情

当三人来到钢贺村附近时突然被三名钢贺忍者包围了，米娜姆眼见情况危急使用了树叶隐忍术躲藏在阿丝卡身边的草丛里，侥幸逃脱的米娜姆一路跟踪忍者而去……为了调查事件的真相，米娜姆利用忍者的疏忽反而一路追踪至钢贺的总部，究竟她能不能够揭开整个事件的真相呢？



SHINING SOUL 光明灵魂

机种:GBA	记忆容量:内置
类型:A·RPG	媒体:卡带
厂商:SEGA	推荐度:80%
发售日:2002 年发售预定	完成度:?%
价格:未定	WWW. SEGA. CO. JP

曾经横扫 MD、SS 等 SEGA 主机的著名 RPG 光明系列的最新作将在 GBA 上登场了！以独特的世界观，性格丰富的角色为特点的光明系列一向都拥有极高的人气，可以算得上是 SEGA 的看家之作，特别是在铁杆 SEGA 迷心中，本系列有着不可替代的地位，如今，系列最新作《Shining Soul》将以 ARPG 的形式在 GBA 上复活了，而且本作活用了 GBA 的通讯功能，在使用 GBA 专用通讯电缆线和通信 CABLE 的情况下，游戏最多支持 4 人同时进行冒险，和自己的同伴一同进入《Shining Soul》神奇的世界吧！本次游戏的系统由传统 RPG 改为了 ARPG 可以说是游戏最大的变革，ARPG 作品在 MD 和 SFC 时代可以说是盛行一时，但进入了 PS 时代之后 ARPG 类型的游戏就渐渐没落了，感觉印象比较深刻也只有《武藏传》《圣剑传说》等少数几个可以叫得出名字的作品，在 GBA 上就更加没有几个高质量的 ARPG 游戏，现在 SEGA 宣布制作《Shining Soul》终于可以使广大 ARPG 爱好者心满意足了。





STORY

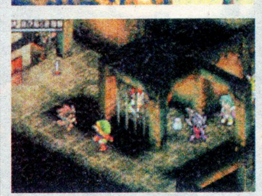
在遥远的太古时代，破坏神的化身"DARK DRAGON"(黑龙)毁灭了人类文明。数百年后，顽强的新人类出现在大地之上，文明的种子再次生根发芽，就在这个时候，DARK DRAGON 苏醒过来，并将大地变成了一片火海。但是，勇敢的人类绝对不会屈服于 DARK DRAGON 的淫威之下，一群专门对抗 DARK DRAGON 的人出现了，他们是以前被 DARK DRAGON 毁灭的古代人的子孙，他们代替地上人向 DARK DRAGON 发起了挑战，他们就是被人们称为"光之船团"的成员。艰苦而激烈的战斗持续了很长时间，即将进入最终决战的阶段了，到底"光之船团"能否将 DARK DRAGON 的部下 5 将军击倒呢？他们能够取得最后的胜利吗？

四人合作进行冒险

在游戏一开始，系统会要求玩家从"战士"、"魔法师(人类)"、"弓箭手(妖精)"和"狂战士(龙族)"中选择一个作为主人公进行游戏，玩家不但可以自由更改角色的名字，还可以对发型、服饰等方面作细致的调整。游戏最吸引人的还要数可以 4 人同时进行游戏，只要连接上 GBA 专用对战线就可以实现最多 4 人的大冒险了，和同伴们一起闯关的感觉一定比单人游戏过瘾得多，不过前提条件是要拥有多台 GBA 主机和游戏卡带才可以。

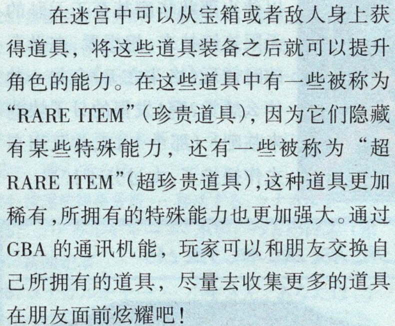






收集珍贵的道具

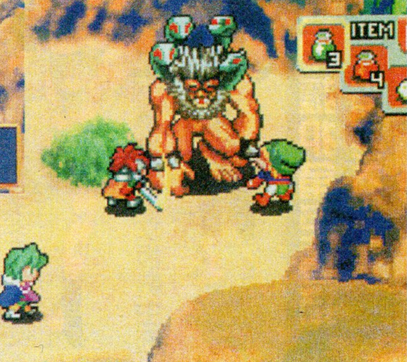
在迷宫中可以从宝箱或者敌人身上获得道具，将这些道具装备之后就可以提升角色的能力。在这些道具中有一些被称为"RARE ITEM"(珍贵道具)，因为它们隐藏有某些特殊能力，还有一些被称为"超 RARE ITEM"(超珍贵道具)，这种道具更加稀有，所拥有的特殊能力也更加强大。通过 GBA 的通讯机能，玩家可以和朋友交换自己所拥有的道具，尽量去收集更多的道具在朋友面前炫耀吧！











▲►在各个谜宫的最下层，会有威力强大的敌 BOSS 等着玩家。这时候需要利用各个角色不同的攻击特性向 BOSS 的弱点发起进攻。

突击弱点!!







格斗之王 EX ~新的血液

机种:GBA	记忆容量:内置
类型:FTG	媒体:卡带
厂商:Marvelous	推荐度:90%
发售日:2002年1月1日	完成度:?%
价格:未定	WWW. Marvelous. COM

倍受瞩目的GBA格斗最强作《格斗之王》离发售的日子越来越近了，现在开发厂商终于公布了游戏的正式名称——《格斗之王EX~新的血液》，听起来好像有一种热血沸腾的感觉。说实话，星辰一直认为在GBA上制作格斗之王系列比街霸系列要好，因为GBA一共有4个操作键，用来控制格斗之王刚好够用，而街霸系列则有6个操作键，4个键位相对而言就捉襟见肘了，还有星辰从个人感情上比较倾向于火爆的格斗之王系列，各位CAPCOM的FANS手下留情的说！其实关于本作也没有什么太多新东西可以介绍，我们还是先来看看游戏中的图片吧！



极限流奥义 霸王翔吼拳



新角色 登场!



每一代的格斗之王作品都会新人登场，本作也不例外，这次新加入的角色暂时只有一人，是一个可爱的小MM，从衣着打扮和发型来看都和玛丽有几分相似，啊！玛丽，我喜欢……（不好意思，一时情不自禁）。

叶花萌

16岁的少女，在美国长大，但是她的父母都是日本人。她所使用的是高人传授的古武术，具说萌的祖父也曾经修行过这种古武术，其真正的实力现在还是一个未知数。

Striker System登场

在《格斗之王99》中首次登场的援护角色系统（Striker System）也将在GBA上登场，实际上整个《格斗之王EX》就是以《格斗之王99》的系统为蓝本的，甚至包括角色造型都非常相似，虽然《格斗之王99》的系统受到很多人的指责，但是从游戏的爽快感上来说确实是无人能出其右，相信在GBA上依然可以使出那些华丽甚至于无耻的无限连续技来，想想看，在做车的时候玩《格斗之王》会是一种什么感觉？啊！发售的日子快些来临吧！（那个XXX，你又用东丈作援护了，太过分了！）



格斗之王限定版主机推出



开发厂商将于元旦和游戏同时推出一款限定版GBA主机，该机体全身采用黑色调，在液晶屏的下方印有草雉京的太阳标志和八神庵的月亮标志，十字键上方则印有本游戏的LOGO"The King Of Fighters EX~NEOBLOOD"相当抢眼，在主机的背面还印有草雉和八神的图案，非常具有收藏价值，是格斗迷们的必备武器。此限定版将和游戏以套装的形式推出，售价为15600日元，有条件的朋友可以考虑珍藏一套哟！

史克威尔名作逆袭四连发 WSC绝地大反攻

新游戏介绍



浪漫莎加	售价:5200日元
类型:RPG	发售日:12月发售预定

1992年1月在超级任天堂上发售的浪漫莎加是史克威尔公司又一传奇RPG作品，其忠实FANS一点也不比FF系列少，本次将要在WSC上复活的是浪漫莎加的第一作，讲述了8位少年受命运的引导继承光之战士米鲁扎的意志同破坏神沙鲁因战斗的故事，下面让我们穿梭时空回到十年前莎加的世界中吧！



◀熟悉的画面再现眼前。



FINAL FANTASY IV ファイナルファンタジーIV

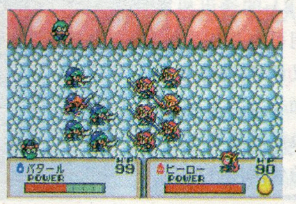
最终幻想IV	售价:未定
类型:RPG	发售日:未定

1991年7月首次登陆超级任天堂的《最终幻想IV》相信不用作过多的介绍了吧？这个作品也如期将要出现在WSC上，不过令人奇怪的是《最终幻想III》的移植计划还没有发表就提前公布了IV代的移植画面。据业界人士称，史克威尔本来计划将最终幻想IV~VI移植至机能更加强大人气更高的GBA上，可惜任天堂并没有买史克威尔的帐，最后不得已，史克威尔只得继续在WSC上制作最终幻想系列，而本作本来是作为GBA的第一作早就开始了移植工作，所以本作的开发进度比III代还要迅速，不过本作的具体发售事件还是一个迷，很有可能本作的最终发售日将在III代发售之后，下面我们先来看看游戏中的图片先睹为快吧！



半熟英雄	售价:5200日元
类型:RPG	发售日:12月发售预定

有一定玩龄的玩家应该还记得当年FC上的那个十分另类的RPG游戏吧，1988年史克威尔在FC上发售了一个画面非常卡通搞笑，系统新颖的另类RPG游戏《半熟英雄》，星辰当年也有幸玩到了这个游戏，现在印象最深的就是它那搞笑的战斗方式。1992年史克威尔在超级任天堂上发布了本游戏的续篇《啊！~将世界变为半熟》，本作就是这个超任版半熟英雄的移植作。游戏的系统比较简单，目标就是为了统一大陆上的所有城市，游戏的进行分为管治模式和行军模式两种，在管治模式里玩家可以招募将军，买卖物品来增加部队的实力，然后在行军模式中向敌人发起进攻，行军时采用了当时比较罕见的实时制，在你进攻的同时，敌人也会乘机向你发动攻势，一定要小心防范。



FRONT MISSION フロントミッション

前线任务	售价:未定
类型:S·RPG	发售日:未定

提到史克威尔制作的SRPG游戏，相信很多人都会毫不犹豫地叫出《前线任务》的名字，这个于1995年2月在超级任天堂上发售的作品至今仍然被认为是SRPG中的经典之作，透露一个小秘密，DRAGON就是《前线任务》的狂热FANS，哈哈，看来这盘《前线任务》的卡带不用我来买了。话说回来前线任务系列已经很久没有新的动向了，希望这次的移植是为系列最新作开的一个好头，十分期待在PS2上出现《前线任务》。





勇者斗恶龙~多鲁尼克大冒险2
之不可思议的迷宫 ADVANCE

机种:GBA	记忆容量:内置
类型:RPG	媒体:卡带
厂商:ENIX	推荐度:75%
发售日:12月20日	完成度:99%
价格:5980日元	WWW. ENIX. CO. JP

以在《勇者斗恶龙IV》中活跃的商人多鲁尼克为主角的冒险游戏《勇者斗恶龙~多鲁尼克大冒险之不可思义的迷宫》将在GBA上登场了。本游戏来自两个著名的游戏系列:ENIX的《勇者斗恶龙》和CHUNSOFT的《风来之西林~不可思义的迷宫》,游戏的第一作于1993年在超级任天堂上发售,由于集合了两大备受欢迎的游戏的精彩之处,所以受到了玩家的一致好评,之后ENIX在PS上推出了本游戏的续作,也就是本GBA版的前身《勇者斗恶龙~多鲁尼克大冒险之不可思义的迷宫2》,这次的GBA版多鲁尼克大冒险忠实再现了PS版游戏的原貌,加上GBA所特有的便携性和可以交换数据的通讯机能将使本游戏更加有趣,本作将是近期GBA上不可多得的经典RPG游戏,在日本权威游戏刊物《FAMI通》上给出的评语是:日本全国乘坐电车的人数将会大幅增加!本游戏的受欢迎程度可见一般。

STORY



在前作《多鲁尼克大冒险~不可思议的迷宫》中获得了"幸福之箱"的多鲁尼克回到了家乡,过着幸福快乐的生活。但是在最近一段时间里,已经消失的怪物们又重新出现在陆地上,多鲁尼克居住的村庄周围的森林和草原再次变成了不可思议的迷宫,迷之老人不吉利的预言使村子的居民陷入了深深的不安中,为了保卫自己的家乡,多鲁尼克决定再度出发……

POINT 1 每次迷宫都会有变化



《不可思议的迷宫》系列最大的特点就是电脑随机生成的迷宫,这样即使是同一个迷宫,每次进去都会有不同的变化,使得游戏更加具有挑战性,本作亦忠实再现了这一特点。玩家每次进入迷宫都会发现不仅迷宫的结构有了很大的改变,迷宫内道具存放的地方和敌人出现的地点也都大不相同了,当然这些变化并非都向不利于玩家的方向发展,有时候幸运女神也会眷顾我们,也许迷宫的出口就近在眼前又或者一个珍贵的道具就放在手边,这一切的惊喜都要靠玩家自己在游戏中去体会了。



POINT 2 不要采取无用的行动

游戏采用的是标准的回合制,多鲁尼克在迷宫中冒险时进行使用道具,攻击或者移动动作是都会消费1回合的时间,而怪物们则会紧跟着在下一回合行动,因此在行动前需要仔细计划一下应该采取什么行动,那些无意义的行动可是会造成严重的后果哟!不过相信对于那些经常玩战棋类游戏的玩家来说应该是小菜一碟吧。

POINT 3 合理使用道具

道具在游戏中将起到举足轻重的作用,随着游戏的进行玩家会在迷宫中得到一些珍贵的道具,这些道具是游戏通关的关键。在游戏初期,玩家只有比较弱的装备,但是随着冒险的深入玩家会不断获得强力的武器和防具,另外那些具有特殊作用的卷物和手杖等物品会成为功略的重点。需要注意的是多鲁尼克所持有的道具数量是有限的,因此在装备和携带道具时要慎重考虑,尽量带上最有用的道具上路。

多鲁尼克居住的村庄



❶多鲁尼克的家
❷广场
❸银行
❹机关屋
❺魔法师旅店
❻冒险者的宿屋
❼老人的家
❽墓场
❾旧房子

POINT 4 新要素追加

请注意下面的图片,在多鲁尼克家中可执行的3种功能中有一种名为"物品交换",这个功能是在以前PS版中没有出现过的,相信是依靠GBA的通讯机能使玩家之间可以互相交换道具,这样又给游戏增加了道具收集和交换的乐趣。可以轻易互换游戏资料,这也是手掌机的优势所在呀!

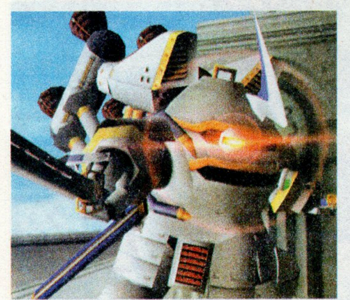


樱大战4

サクラ大戦4 Sakura Wars TM ～恋せよ乙女～

机种:DC	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:GDROM
厂商:SEGA	推荐度:95%
发售日:2002年春发售预定	完成度:10%
价格:未定	WWW. SAKURA-TAISEN. COM

一转眼，距离SEGA宣布在DC上开发《樱大战4》的日子已经过去了3个月，究竟现在《樱大战4》的开发进度如何了呢？是否真的能如广井王子所说的在明年春季发售，这么短的周期，他们可以顺利完成SEGA主机上的最后一款樱大战作品吗？从游戏人物数量和剧本的复杂度来看，《樱大战4》都将是系列中最庞大最繁杂的一作，在如此短的开发周期之内，SEGA可以保证游戏的质量没有缩水吗？相信这一系列的疑问都困扰着各位樱花迷们，下面就让星辰为大家答疑解惑吧！



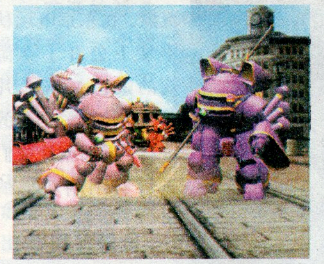
开发进度 EXPLOIT SCHDULE

说实话，目前《樱大战4》的游戏程式开发进度才刚刚开始，甚至还没有到可以用百分比形容的时候，但是游戏的整体策划及剧本已经基本上完成了，接下来要进行的就是资料的整理和收集工作。在樱大战中最困难的部分恐怕要算是游戏中的台词了，因此关于台词的编辑仍在进行中，并且随着开发的深入还会对已有的台词作一些调整，用广井的话就是：本次的制作过程还会像以前一样，到后期内容会向潮水一般涌来，越到后期制作工作越接近魔鬼地狱……看来到目前为止游戏还没有进入实质性的开发制作阶段。在东京电玩秋季展上SEGA向广大玩家公布了一段《樱大战4》的战斗画面，从画面上看战斗场面十分有气势，分镜的利用更加成熟，而且最新的光武也出现在玩家面前，不过有理由认为这个机体不会是游戏中的最终机体，具体原因请看下篇：战斗系统

战斗系统 BATTLE SYSTEM

大神专用光武F2

本次的战斗系统依然沿用了《樱大战3》中的ARMS系统，由于机体的更换，在游戏中光武可以作出许多新的动作并且机能也有了很大的提高。从公布的图片来看，游戏中的机体应该是以3中的光武F2为基础开发的，请大家仔细看光武F2的造型，头部的角和背部的灵子蒸汽发动机依然健在，唯一的区别就是在肩部增加了两个涡轮发动机式的装置，在另一张图片上樱、瑾和桐岛的机体肩部都有类似的装置，如果排除制作人员因为时间关系而直接借用了3中的机体的原因，那么本次使用的机体一定和光武F2有所关系，另外根据樱大战系列的惯例，在游戏的中后期一定会换用性能更佳的机体，鉴于目前游戏的开发工作还没有正式开始，所以几乎可以肯定现在公布机体不会是游戏中的最终机体。上面谈到了4中的机体一定和光武F2有关系，也就是说在剧情上依然会和巴黎有所联系，具体是什么情况呢？请看下篇：剧情



剧　情 STORY

本次大神一郎又重新回到了熟悉的帝都大帝国剧场，并且前3代中的所有女性角色都会登场，也就是说帝国华击团8人加上巴黎华击团5人一共会有最少13名女主角登场，真是一个女性角色的大集合呀，相信争风吃醋的场面一定不会少。因为一共有13名角色，所以在游戏中也会有13个故事，13个分歧点，要想将这13个故事有机的融合在一起确实需要费一番功夫才可以，这也从侧面证明了本次剧情的庞大性，游戏的话数一定会是系列中最多的一次。还有一点不知大家想到了没有，每一次的樱大战作品都会有新人加入，本作虽然已经人员众多但是再加上两个来自"日组"、"草组"、"月组"的MM应该还是小菜一碟吧？下面让我们来仔细看看历代游戏的标题图，1中只有一瓣樱花，2是樱花背景，预示着樱是主角，3的背景是翅膀，这自然是艾莉卡的标志，4的副标题是恋爱中的少女，这个标题道出了樱大战系列的真谛，背景是两把刀，咋一看以为是大神的双刀但是仔细看后又发觉有些问题，这两把刀一长一短，从刀柄的装饰来看应该是大神和樱的佩刀，这里面是否预示着本次樱又将成为游戏的绝对主角呢？那艾莉卡怎么办？

太正十二年



太正十四年



太正十五年



异度传说 Xenosaga EPISODE I

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:NAMCO	推荐度:80%
发售日:2002年2月	完成度:?%
价格:未定	WWW.NAMCO.CO.JP

SQUARE的超人气RPG作品《异度装甲》相信各位玩家都有所耳闻。本来以为会由SQUARE来亲自开发本游戏的续作,但是天有不测风云,负责制作《异度装甲》的开发小组集体跳槽到了NAMCO,因此也顺理成章地由NAMCO来开发本游戏的续作。这种开发小组集体跳槽的事件在日本厂商中时有发生,他们往往会为其他厂商或者其他主机带来新的活力。虽然在不久前《异度传说》宣布发售日由今年底延期至明年2月份,但是这并没有降低众多玩家对它的期待,NAMCO在严密封锁有关本游戏的消息一段时间后终于打破沉默,在东京电玩秋季展上公开了本游戏的最新MOVIE片断和与游戏有关的资料,下面就让我们来看看刚刚获得的第一手资料。



船员介绍



被追杀的天才黑客

领行员 哈玛
年龄:27岁 身高176CM



负债累累的船长

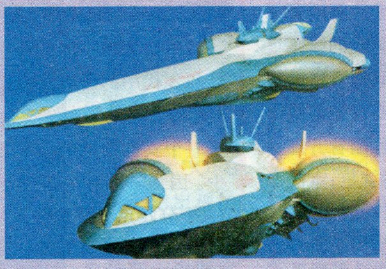
船长 玛休兹
年龄:40岁 身高177CM

经常暴走的英俊操舵者



操舵手 托尼
年龄:29岁 身高178CM

宇宙货客船艾尔萨号登场!!!

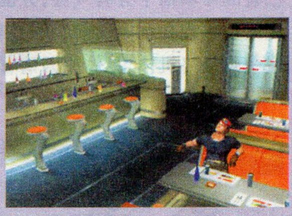


艾尔扎号以前是某犯罪组织所拥有的高级宇宙船,后来被玛休兹得到并将其改装成了现在的货客两用船,专门用于运送货物等商业目的。但是艾尔萨号并不像其他的商用船这么单纯,玛休兹在飞船上安装了不少未获得许可的武器,并且从船的外观上无法发觉,飞船的主推进器采用了最新型的论理推进装置,因此速度之快令人吃惊。虽然是作为商业用船,艾尔萨号还是保持了以前作为战斗用船时的特点,船长玛休兹的目的显然不光是运送货物这么简单,那么他的真实目的究竟是什么呢?



本篇的主人公西昂是宇宙货客船艾尔扎号上的乘务员,艾尔扎号以运送货物和乘客为目的而往返于各个星球,游戏的故事也将从这个宇宙船开始,究竟在这里面会遇到什么事件呢?下面我们来看看宇宙船艾尔扎号的构造。

restaurant 餐厅



像艾尔萨这种高级宇宙船当然具有豪华的餐厅,我们所看到的是一间设备齐全的西式餐厅,画面中的男性角色也是乘务员吗?

舰桥 bridge



◀这里是上端的船长席,玛休兹就在此处指挥飞船航行。

▶舰桥后部靠近出口的地方,可看到巨大的扬声器。

艾尔萨的中枢部分,是控制整艘船航行的地方,中间最高处是船长席,正前面是操舵席,左右是控制席。

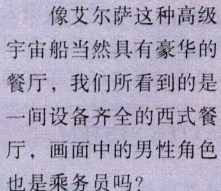
U.M.N控制室 u.m.n



利用超空间歪曲航法原理而制作的超高速通信机器,在艾尔萨上就搭载了这种高科技装置。

船室 cabin





艾尔萨号内乘务员和乘客们居住的房间,房间里有许多先进的设备可供使用,比如可以随意调整的照明光等。

哈里·波特与贤者之石

ハリー・ポッターと賢者の石

机种:PS	记忆容量:1格
类型:ACT	媒体:CD-ROM
厂商:EA	推荐度:75%
发售日:12月1日	完成度:90%
价格:5300日元	WWW. Electronic Arts. COM

创下畅销书记录并携这股热潮席卷整个世界的儿童文学名著《哈里·波特与贤者之石》最近简直红透了半边天，同名电影不久前已经上映，票房成绩斐然，现在著名的EA公司又将其改编为冒险游戏，12月1日就要在PS2主机上推出！不管这中间有多少借名著吵做的嫌疑，但如此神速的市场策略却不能不让人感到几分钦佩！

在这款游戏中，玩家要扮演的就是哈里·波特。在充满神秘气氛的魔法学校中，艰难的修行之旅即将展开，这是一次梦幻般的冒险，每一步的足印中都会留下成长的痕迹……

STORY



与德斯礼一家一起生活的孤儿哈里，在11岁生日的时候突然接到了一封神秘的来信。那是名叫“霍格沃茨魔术魔法学校”的入学证书，小哈里对这所学校一无所知，因此他也绝对想象不到等待他的将是何等不可思议的未来……

在魔法学校，哈里不仅找到了朋友，而且还学会了骑着扫把飞行等魔法。他身边的一切都与魔力有关，而这时一块魔石出现在他面前，哈里的命运似乎将会因此而改变……

与原作相同的登场人物

小说版的《哈里·波特》共分为四部，本游戏则是以第一部“哈里·波特与魔法石”为构架，故事情节与登场角色都基本遵循原作。因为是EA公司出品，所以在人物设定上带有明显的美版风格！



哈里·波特

哈里是波特家的独生子，但双亲却被称为“神秘人”的伏地魔杀害，从小被亲戚德斯礼一家收养。为了打倒令人恐惧的伏地魔，他在“霍格沃茨魔术魔法学校”努力的学习着……

罗恩·韦斯莱

其家族都有着一头红发，与哈里在9又3/4站台相遇，是哈里的好朋友。





赫敏·格兰杰

哈里班上的优等生，平常学习十分努力，曾经被哈里救过。

鲁伯·海格

他是巨人族与人类的混血，同时也是霍格沃茨魔术魔法学校钥匙的保管员和禁林的看守。



阿不思·邓布利多

霍格沃茨魔术魔法学校的校长，深受尊敬，被称为史上最高的魔法师。他是哈里的老师与保护者。



斯内普教授

霍格沃茨魔术魔法学校的魔药课教师，斯莱特林学院的院长，所有的黑魔法师都出自他的这所学院。

德拉科·马尔福

斯莱特林学院的学生，是哈里的天敌，本作中最主要的对手，屡次想要陷害主人公。

在学校内展开探索

到达霍格沃茨魔术魔法学校之后，就要开始漫长的探索之旅。走廊上有无数的门，只有在解开相应的谜题之后才能进入其中。在这一过程中，你要注意所有有用的提示以开辟新的道路，当然路上会遇到各种敌人的袭击，画面左上方的气槽则代表了哈里的体力！

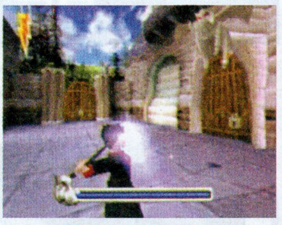
得点上升，在学院竞赛上获胜！

在学院与学院的竞赛中，主人公要努力解开谜题令得点上升，这样哈里所属的格兰芬多学院就可战胜对手。



学习知识，习得新的魔法！

在学校特定的房间内，你将可接受魔法的教育。魔法的作用各不相同，有的可令物体漂浮在空中，或许这些能力会与以后的解谜相关！



收集著名魔法师与魔女的卡片！

收集著名魔法师与魔女的卡片的收集工作，也是冒险中很重要的环节。完成了一定的挑战之后，就可得到相应卡片，这对学院的获胜很有帮助！



收集“怪味豆”！

“怪味豆”是一种不可思议的果子，在田地里有机会拾到。游戏中，“怪味豆”成了金钱的代用品，所以一定要多多收集才行！



▲罗恩的哥哥把怪味豆送给哈利。



新游戏介绍

PS2 | ACT | 11月25日 | 燃烧战车2



CLOUD

从98年到现在，历时3年之久的光阴，我终于能够再度体会这个让人热血沸腾夜不能寐的神话般的游戏了，游戏界不世出的鬼才——小岛秀夫又一次让我们看到了他那闪光的思想。喜爱本系列的玩家不在少数，基本上都为那种极度追求真实间谍效果的感觉大为倾倒，本作更是配合PS2强大的硬件机能对游戏的画面、音乐、操作感进行了最高层次的提升。即时的光影演算效果将孤胆英雄及恐怖分子的形象动作还有活动的场所描绘得逼真异常；支持5.1声道输出的环绕立体声系统，可以完全再现现场景当中的各种声音；细腻精密的操作和敌人高度仿真的AI带来了极强的真实感；十余种现役美军标准武器装备；身形巨大、威力强劲的人控机器人兵器……

游戏的场面颇宏伟壮观，所有物品全部是真实比例的存在，碧海蓝天之间还会看到无数的海鸥展翅翱翔。背景音乐恰到好处，平时低沉有力，一旦引起敌人的注意，立刻会变为极激烈的鼓点伴奏，像原始部落的鼓声。有一些小细节更让人值得回味——将敌人麻醉或用手臂勒死后，只有不停地"搬动——放下——搬动"才可能从他的身上获得道具；悄悄跟在敌人的后面，趁他未回头时举起手中的枪，会听到一声"Freeze"的说话，此时前方的敌兵会吓得不敢动弹，要"麻"要"杀"随你便；不要在敌人很近的地方发出任何声响，否则往往由于你一个急欲先打而后快的喷嚏葬送了自己的"卿卿性命"。总之本作是任何一个玩游戏的人都不容错过的"精品中的精品"，因此CLOUD在这里郑重向大家推荐——燃烧战车2—自由之子！！

GAME STATION

DC | AVG | 发售中 | 猎头者

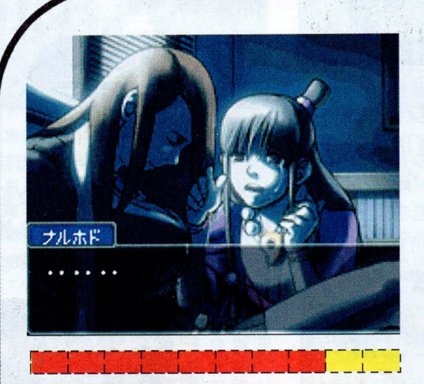


星辰

谁都没有想到，在DC行将就木的今天还能有如此精彩的游戏出现，这个游戏也是星辰到目前为止在DC上玩到的最棒的美版AVG游戏。游戏是由SEGA发行的，目前只有美版，并且估计在日本上市的可能性不大，真是有点可惜。游戏中带有浓重的美国风格，而游戏本身更像是燃烧战车＋莎木＋摩托GP的集合体，据说游戏的开发使用了莎木的游戏引擎，所以游戏的画面十分细致，比如开枪射击墙壁会留下弹孔，射击玻璃可将玻璃击碎等，游戏的自由度也如同莎木般比较高，整个游戏的场景往往就是一个城市，你可以骑着摩托自由往返于城市的各个地方。提到摩托不得不说是游戏中的一大创举，骑着摩托在街道上自由飞驰的感觉怎一个"爽"字了得，而且一开始的任务有一项就是全速行驶以获得足够的技能点数，这时你可以肆无忌惮地在街上乱冲乱撞，甚至还可以骑着摩托上下楼梯，整个就一个疯狂出租车的翻版！游戏的主体AVG部分令人一看就联想起了燃烧战车，玩家操纵的猎头者不光要杀死敌人，还要想办法尽量不被敌人发现，当猎头者靠住墙壁时可以探头向外观望，这一点和SNAKE有惊人的相似；另外猎头者的滚翻动作无论是动作还是性能都和SNAKE几乎相同，这个动作在对付BOSS时十分有用；当猎头者从后面悄悄接近敌人后，可以用手直接将敌人的脖子扭断，这样的杀人方法也和SNAKE一脉相承……这样好玩的游戏大家一定要试试！

GAME STATION

GBA | AVG | 10月12日 | 逆转裁判



星辰

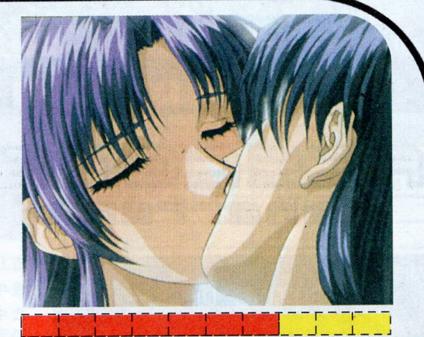
这是CAPCOM近期在GBA上推出的一款AVG大作，在日本十分受欢迎。游戏的创意非常有特点，玩家需要扮演的是一名初出茅庐的律师成步堂龙一，需要在各种案件中发挥自己的辩才替被告申冤。游戏的进行大致分为两个阶段，一是在各处侦探取证阶段，一是法庭辩论阶段。在侦探阶段你需要到案发现场仔细调查事件的经过，并且要走访目击者以取得对自己有利的证据，另外你还要仔细调查周围的环境，说不定可以发现某些重要证物。收集好所有的证据之后就可以进行法庭辩论了，首先你要听取证人的陈述，在证人陈述过程中你可以不时提出异议以动摇那些作伪证者，在轮到你询问证人时，你要仔细从他的证词中找出破绽，用你手中的证据向法官提出异议，从而推翻证人的所有证词，向大家揭露案情的真相，使法官最后作出正确的判决。游戏画面中运用了许多电影拍摄的手法，比如镜头摇摆，切换，拉伸，使得游戏画面十分具有魄力，特别是分镜的使用更是令人拍案叫绝，在紧张的法庭辩论阶段当成步堂抓住证词的一个漏洞后，画面上会显示出几个大字"异言"，同时证人的表情会变得十分紧张，如果你说中了要害，证人则会汗如雨下，不能控制。在法庭辩论到达高潮时，旁听的观众也会不时发出惊叹声，这时法官就会用木槌敲击桌面说道："肃静，肃静！"这一切的细节刻画都十分到位，再加上一波三折的剧情，强烈推荐有一定日语基础的玩家玩玩本作。

GAME STATION

EVE | 9月27日 | AVG | PS

在PS已行至末路的今天，虽然名作大作不复存在，但是仍然有那么一小撮中小水准公司制作的游戏支撑着昔日曾有无限风光的它，本作即是最为鲜明的一例。游戏的美工素质颇高，唯美细腻的画风使得游戏整体增色不少，除静止画面之外，流畅的过场动画更是让人目不暇接、屏气凝神。音乐与图象的配合最能够体现一部作品是否成功，本作所幸不曾忽略该点，在音乐的制作上也是尽心尽力，集中突出体现了游戏的主题。

在故事情节的安排上，本作依然继承了日式侦探推理AVG的一贯作风，以知名侦探——天城小次郎和女检察官——法条玛莉娜共同对一个案件的调查及侦破的故事为主题，展开了一系列的复杂情节。游戏当中出现了多位美女，对美少女情有独钟的玩家们这下可以尽情地享受个够了。整个故事的节奏相当紧凑，各部分衔接得十分密切，场景还算宏大，行动及侦破路线清晰……优点还是不少的。说到缺点，就不得不提到令人头痛欲裂的繁复的日文，虽然操纵方面还算简单，只需点击你想点击的画面就行，但是如果不对剧情的发展一定的了解的话，某些地方还真的很不容易通过。再有就是游戏整体的流程较短，不适合刨根问底式的探索，只能像吃快餐般地在短时间内体会，也算是一大遗憾吧。

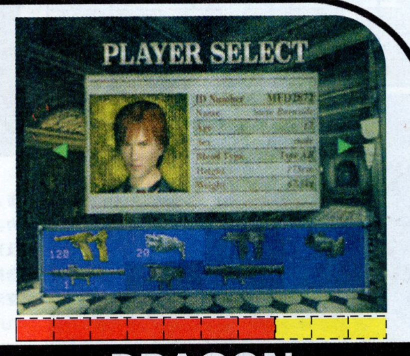


CLOUD

生化危机枪版 | 10月4日 | STG | PS2

纯粹从个人的角度来看，我对于光枪射击类游戏非常感兴趣，当初就拥有SS原装枪两把，DC上市的时候，为了玩"鬼屋2"也曾经购入了原装光线枪一对。这次的PS2看来也不能放过了。原本就是"生化危机"的FANS，再加上钟爱光枪射击游戏，所以由我来做评分可能有一点不公正的感觉呢。游戏从画面上看，就是"生化危机 维罗尼卡"的第一人称射击版，许多过场、人物动作、地图、敌人，全部来自原作。如果是FANS，你会认为这种完全忠实于原作的感觉太好了，如果你不是的话，说CAPCOM偷懒也不为过。

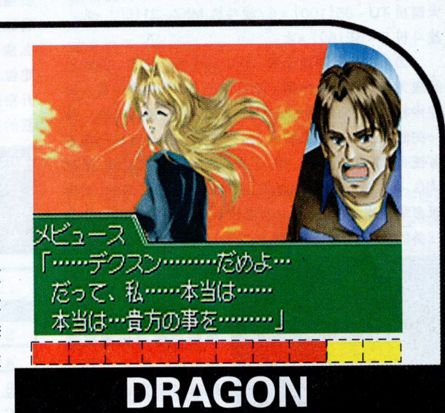
对于光枪射击，CAPCOM完全可以说是外行，游戏没有那种光枪射击游戏特有的紧张感。玩家自己控制人物的移动，从表面上看是增加了自由度，但是如果你实际操作的话，就能理解什么叫"画蛇添足"了。这种自由移动的设定，让光枪游戏的刺激效果，减小到了极限，每每到自己移动的时候，都有昏昏欲睡的感觉。不过还好有时间限制，要不然这款游戏就可以说是完全的失败之作了。CAPCOM推出本作的时候，可能就是只为了锁定那一百多万"生化危机"的FANS，估计只有喜欢此系列的玩家才愿意投入进来。



DRAGON

Z.O.E | 9月27日 | SLG | GBA

你喜欢原来的"机器人大战"系列吗?自从WINKY SOFT离开以后，你玩新版的"机器人大战"系列是不是有一些怅然若失呢?如果你钟情于WINKY SOFT的制作能力的话，绝对不要放过GBA上这款Z.O.E。虽然WINKY SOFT的离开带不走那些超人气的机器人，但是他们对这种战棋类游戏的把握能力，可以说已经是一种寻常厂商难以达到的境界。第一次拿到本作的时候，众编辑只是在GBA上玩了一小会儿，大家就异口同声的说："不错！感觉不错！！"说道Z.O.E可能有些玩家们不是十分熟悉，这个游戏的PS2版曾经是小岛秀夫的监督，新川洋司的人设，这可是"燃烧战车"级别的制作群体呀！这次的GBA版因为容量限制，虽然没有这些巨匠来亲自下厨为我们烹调佳宴，但是有WINKY SOFT这个团体，这道别致的"小菜"，还是味道不错的。游戏的画面看起来仿佛是"机器人大战"系列，只不过没有精神的选项而已，战斗的设定最为有趣，属于半手动操作。当我方攻击敌人的时候，用瞄准镜去套敌人机体，如果能完全套中敌人的话，会出现"超重"效果。同理，当敌人攻击我方时，是操纵己方机体躲避敌人的瞄准镜，最好不要让敌人攻击到自己。看来，这次的"必中"、"必闪"都掌握在自己的手中呢！



DRAGON

HUNTER x HUNTER | 9月27日 | CARD | PS

又是一个可以打十分的游戏，当然，如果满分是一百分的话。

一向对《猎人》颇有好感和对KONAMI这个名号推崇倍至的laser拿到这个游戏之后，心情是相当兴奋的。但是没想到KONAMI之把这个心情让laser持续了短短的2分钟——没有开头动画，不知所云的剧情，简陋之至的背景，和MIDI在同一水平线上的音乐，缓慢得让人只想打瞌睡的节奏进程……不知KONAMI是怎么想的，不知道富坚义博是怎么想的，就算是PS已经到了穷途末路，就算是《猎人》画得再像涂鸦，也不应该做出这么一个东西坏了自己的名声啊。

牢骚发了一堆，可能由于是被DRAGON强迫在PS面前打穿这个游戏所发出的怨气集结在一起，不得不发泄一下。说实在的，这款游戏在日本可能会有一定市场，但是在中国，想要找到喜欢卡片游戏与喜欢《猎人》的交集，实在是太难了。不过如果你是纯正的《猎人》迷的话，这款游戏还是有一定的吸引力的。尤其是看着自己的角色将对强化系、放出系、变化系、操作系、具现化系及特质系的念能力一点一点练到很强，再和漫画中的情节人物一一比照，也还是有一定乐趣的。毕竟，小杰、奇牙、酷拉皮卡及幻影旅团，在很多人心目中是很耀眼的一种存在呢。

旁边的一群家伙在围着看"自由之子"的结尾，不时发出惊叹——它也是KONAMI出品。

也许会有人喜欢这款游戏——但那绝对不会是我。



LASER

新游戏介绍

超攻略道场 how to win

秋季销售旺季与圣诞狂潮之间总是存在这么一个小小的淡季，在今年这个所谓短暂淡季的时候，还是有不少优秀的作品推出，虽然没有那么大的人气，但是玩起来感觉真的不错。GBA的"逆转裁判"创意独特，虽然是在如此限制的载体上推出，还是能充分表现法庭上的激烈气氛。向拥有GBA的玩家隆重推荐本作。

ACECOMBAT 04 shattered skies 皇牌空战4

MISSION:01 ——SITTING DUCK——

制限时间:10分钟
MISSION:指定目标破坏

RANK POINT CHART

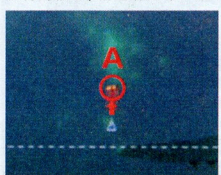
~EASY		~NORMAL~	
S	840~	S	840~
A	720~839	A	720~839
B	660~719	B	660~719
C	600~659	C	600~659



——登场敌机——

A区域
大型机 TU-95(100)×6/战斗机 MIG-21(60)×2
战斗机 F-5E(60)×2

因为战线拉得过于长，所以对于敌人来说，补给已经成为了非常大的问题。本次的任务，就是突袭敌人的空中补给线，为随后的我方反击作战打好基础准备。第一关的难度自然不必多说，熟悉系统其实是这关的最主要任务。建议使用F-4E，不用安排特殊作战武器。面对MIG-21和F-5E的时候，我方还是应付自如的，如果想多争取资金的话，可以考虑全歼护航战机。随后，作为任务的核心，就是消灭那6架TU-95大型机。因为属于高载重量，所以这种多螺旋桨驱动的庞然大物飞行速度不快，如果想尝试用机炮完成任务的朋友，一定要记得减速接近，否则必然出现撞机现象。



MISSION:02 ——IMMINENT THREAT——

制限时间:15分钟
MISSION:指定目标破坏

RANK POINT CHART

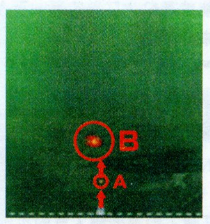
~EASY		NORMAL~	
S	1920~	S	2120~
A	1620~1919	A	1720~2119
B	1470~1619	B	1520~1719
C	1320~1469	C	1320~1519

——登场敌机——

A区域
地上设施 SUBSTATION(100)×1
B区域
爆击机 TU-95(120)×11/地上设施 CTRL. TOWER(100)×1
地上设施 HANGAR(50)×7/对空机铳 AA GUN(20)×4
战斗机 MIG-21(60)×2/战斗机 F-5E(60)×3
战斗机 F-4(60)×2



反击作战的第二步，需要对敌人前线空港进行突击，减弱敌人前线的空中快速反应实力和对地攻击能力。因为是属于突袭作战，所以敌人的空中部队还来不及升空，在敌机准备升空以前将其击毁可以说是最好的选择。当然，为了保护大规模滩头反击作战，本部此次敌空港突袭行动，最主要的任务就是对敌人的改装爆击机TU-95中队进行毁灭性打击。建议选择机体为F-4E，使用无诱导对地爆弹轰炸机场。在作战中最需要注意的就是随时观察机场跑道上的变化，如果有敌人飞机准备升空，那么应该把首要攻击目标定位为此对象，以免敌机升空后，给作战带来不必要的麻烦。

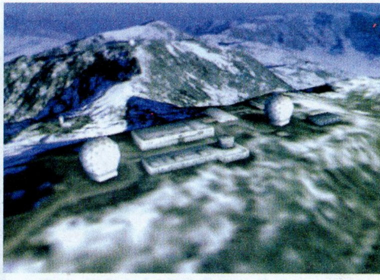


MISSION:03 ——NORTHERN EYE——

制限时间:(前半)15分钟(后半)15分钟
MISSION:(前半)指定目标破坏(后半)我方区域归还

RANK POINT CHART

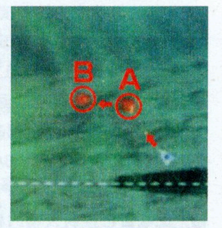
~EASY		NORMAL~	
S	1220~	S	1380~
A	1060~1219	A	1140~1379
B	980~1059	B	1020~1139
C	900~979	C	900~1019



——登场敌机——

A区域
地上设施 RADAR(100)×5/对空机铳 AA GUN(20)×5
战斗机 F-5E(60)×2/战斗机 F-4(60)×2
战斗机 F-16(60)×1
B区域
地上设施 RADAR(100)×4/战斗机 F-16(60)×2
直升机 CH-47(40)×1/对空机铳 AA GUN(20)×3

攻击已经属于敌人的能源工厂，只有这样才能限制敌人的究极武器——空气炮的发挥，对反击作战有很大的帮助。敌人能源工厂分布在山区中央，对于空中打击来说，需要一定的操作技巧，操作苦手的朋友可要小心了。本次建议出击机体为F-4E，是否装备特殊武器由大家自己决定。攻击中如果没有装备特殊对地武器的话，需要采用"减速、低飞、目标切换"的战术，只有这样才能在最短时间以内，完成地面攻击的任务，当然还要小心撞山！地面攻击完了以后，要返回己方控制的空域，最简单的方法就是掉头加速南飞。如果玩家愿意自己完成着陆的任务，要注意适度减速的窍门。

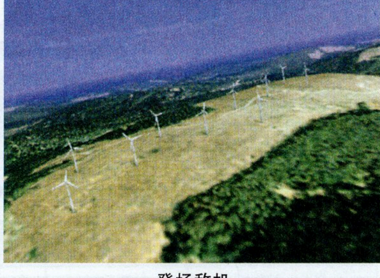


MISSION:04 ——BLOCKADE——

制限时间:15分钟
MISSION:指定目标破坏

RANK POINT CHART

~EASY		NORMAL~	
S	1080~	S	1280~
A	780~1079	A	880~1279
B	630~779	B	680~879
C	480~629	C	480~679



——登场敌机——

A区域
大型机 C-17(160)×3/大型机 E-767(140)×2
战斗机 F-16(60)×4/战斗机 MIR-2000(60)×3
战斗机 MIG-29(60)×4

为了能及时给前沿阵地提供必要的补给，敌方安排了大规模的空中补给运输任务。两架电子干扰机E-767的掩护，再加上10余架战斗机护航。本次的任务就是突袭这支空中补给线。建议出击机体F-16C，不装备特殊武器。战斗开始，我方因为敌人电子干扰机的原因，而不能确认敌人机群的具体情况，所以建议直冲入敌机群所在位置，之后不遗余力的消灭两架E-767电子干扰机。当完全击坠电子干扰机以后，我们可以通过雷达的帮助，逐步消灭护航的敌

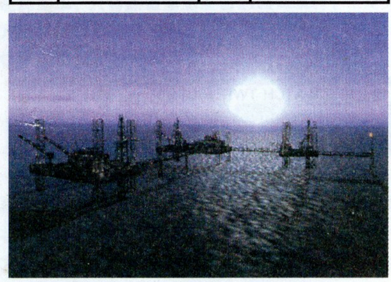


机。在高难度下，如果不能确认 E－767 具体位置，战斗会陷入苦手，其实大家只要注意两个电子干扰团，它们的核心位置就是 E－767E 的所在地。

MISSION:05
——LIFELINE——

制限时间:(前半)10 分钟(后半)4 分钟
MISSION:(前半)规定点数获得(EASY 以下 1500 点,以上 2000 点获得)(后半)我方空域归还

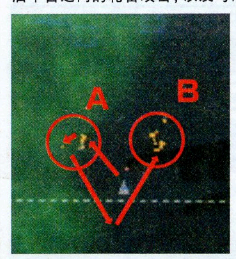
RANK POINT CHART			
~EASY		NORMAL~	
S	3100~	S	4000~
A	2300~3099	A	3000~3999
B	1900~2299	B	2500~2999
C	1500~1899	C	2000~2499



——登场敌机——

A 区域
地上设施 PUMP STN(100)×2/地上设施 PEFINERY(60)×2
地上设施 SMOKESTACK(60)×4
地上设施 FUEL TANK(50)×12
地上设施 FUEL TANK(40)×9/地上设施 FUEL TANK(30)×6
地上设施 GAS TANK(30)×4/对地机铳 AA GUN(20)×1
战斗机 MIR－2000(60)×6/战斗机 MIG－29(60)×6
非固定区域
战斗机 F－16(60)×1/战斗机 MIR－2000(60)×1
战斗机 MIG－29(60)×1/非武装船 TANKER(120)×1
B 区域
地上设施 CTRL. ROOM(60)×11
地上设施 TOWER(60)×11/地上设施 CRANE(50)×19
对空机铳 AA GUN(20)×3/对空导弹 SAM(30)×1
非武装船 TANKER(120)×1/直升机 KA－50(40)×3
战斗机 F－16(60)×6/战斗机 MIG－29(60)×6

反击作战最后的准备工作之一，除了要最大限制敌人补给线的工作效率，还必须将接近前线的能源产地彻底摧毁。本次就是针对沿海的石油平台安排的空中突袭任务，如果此次作战成功，敌人的海军将在短时间内得不到理想的燃料补充，便于在港口进行围歼。建议出击机体 F16C，使用特殊武器。游戏前半，是周旋于两个石油平台之间的轮番攻击，以及与敌人护卫空军的战斗。

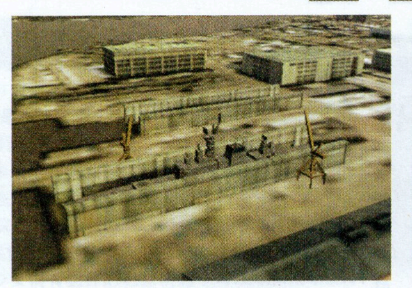


如果你在要求时间以内达到要求的分数的话，就会自动进入本任务的后半中。敌方绝对的王牌——黄色中队突然出现，以传说的 5 机为 1 个编队，机体采用 SU－37，此时不宜缠战，速速退却到我方空域。

MISSION:06
——INVINCIBLE FLEET——

制限时间:15 分钟
MISSION:规定点数获得 3000(EASY 以下为 2000)

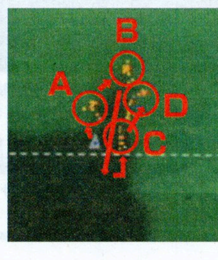
RANK POINT CHART			
~EASY		NORMAL~	
S	4000~	S	5000~
A	3200~3999	A	4000~4999
B	2800~3199	B	3500~3999
C	2400~2799	C	2400~3499



——登场敌机——

A 区域
地上设施 CRANE(40)×3
战斗舰船 CRUISER(120)×1
战斗舰船 CRUISER LAZURI(120)×1
战斗舰船 CRUISER KOLGA(120)×1
战斗舰船 CRUISER FENLIS(120)×1
战斗舰船 DESTROYER(100)×3
战斗舰船 DESTROYER HERNE(100)×1
战斗机 MIR－2000(60)×2
战斗机 F－14(60)×4
战斗机 F/A－18(60)×4
B 区域
地上设施 FUEL TANK(40)×7
非战斗舰船 MSSL. BOAT(60)×2
非战斗舰船 SUPPLY SHIP(100)×2
地上设施 CRANE(40)×6
战斗舰船 CRUISER(120)×1
地上设施 CONTAINERS(40)×6
非战斗舰船 LNDG. SHIP(100)×2
非战斗舰船 CONT. SHIP(100)×1
战斗舰船 DESTROYER(100)×1
战斗机 TND－IDS(60)×6
战斗机 F/A－18(60)×4
C 区域
战斗舰船 BATTLESHIP(200)×1
非战斗舰船 CARRIER(220)×1
战斗舰船 AEGIS RAVEN(150)×1
战斗舰船 CRUISER BELLUGA(120)×1
战斗舰船 DESTROY(100)×2
直升机 KA－25(50)×1
战斗机 F－14(60)×4
战斗机 F/A－18(60)×5
D 区域
对空机铳 AA GUN(20)×1
地上设施 CRANE(40)×5
地上设施 GAS TANK(40)×6/对空导弹 SAM(30)×2
战斗舰船 CRUISER(120)×2
战斗舰船 DESTROYER(100)×1
潜水艇 SUBNARINE(120)×5
潜水艇 SUBNARINE BEOWOLF－NU(120)×1
潜水艇 SUBNARINE BEOWOLF－PI(120)×1
战斗机 F－14(60)×3/战斗机 TND－IDS(60)×3

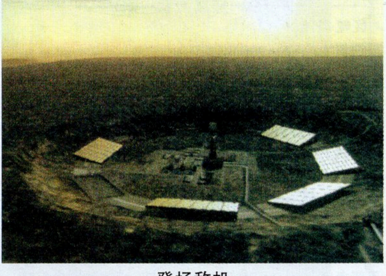
为了配合部队的反击作战，制海权的控制问题现在也交给了空军部队。因为敌人几个前沿资源基地被我军逐一消灭，所以敌主力舰队目前无法正常出海。从收集的情报看，敌主力舰队现在还在港口，所以本次任务就是尽量将敌人舰队消灭。建议出击机体 F16C，使用特殊武器。游戏开始不要被敌人的广大分布区域所迷惑，尽量攻击敌人各个港口附近的舰船。这里提醒大家，有些大型舰船在特殊的船坞里，因为有极为坚固的防护墙壁，所以从三面都不能完成瞄准，只能从其入海口或者正上方攻击。如果弹药使用过多，可以尽快返回我方控制空域进行必要的补给工作。



MISSION:07
——DEEP STRIKE——

制限时间:前半 15 分钟,后半 10 分钟
MISSION:前半指定目标破坏,后半 2000 米以下归还

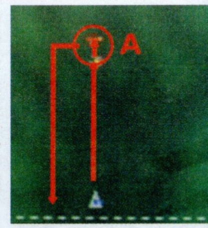
RANK POINT CHART			
~EASY		NORMAL~	
S	1140~	S	1540~
A	740~1139	A	940~1539
B	540~739	B	640~939
C	340~539	C	340~639



——登场敌机——

A 区域
地上施设 CTRL ROOM(120)×1
地上施设 SOLAR TWR. (120)×1
地上施设 RADAR(100)×1
地上施设 PILLBOX(60)×2
对空炮 FLAK GUN(40)×2
对空导弹 SAM(30)×2
对空机铳 AA GUN(20)×2
地上施设 SOL. PANEL(15)×41
战斗机 F－15C(60)×1
战斗机 F－16(60)×2
战斗机 TND－IDS(60)×1
迎击机
战斗机 F－15C(60)×3
战斗机 F－16(60)×3
战斗机 TND－IDS(60)×2
后半
战斗机 F－15C(60)×4
战斗机 F－16(60)×4
直升机 MI－24(50)×5

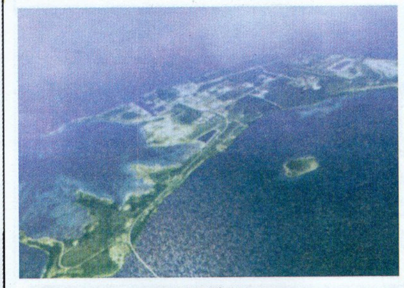
敌人前沿的破坏任务基本完成。接下来的任务既是迷惑敌人让其不了解进攻的具体位置，又能铲除空气炮的后备能源工厂——北方太阳能发电厂。作为纵深打击的空中部队，这次要注意会没有任何的武器补给机会，所以建议出击机体为 F/A－18C 这种万能战机，装备特殊武器。纵深打击开始以后尽最快速度突袭敌人太阳能工厂，小心隐藏在工厂建筑群里的对空武器。对指定目标的攻击要放在首选位置上，因为当纵深打击开始攻击计划以后，敌人会启动空气炮，所以本任务需要的是绝对的速度。打击完成后，在空气炮轰炸中，我战机编队下降至 2000 米以下返回我军控制空域。



MISSION:08
——SHATTERED SKIES——

制限时间:前半 7 分钟,后半 6 分钟
MISSION:前半指定分数获得,后半指定目标消灭

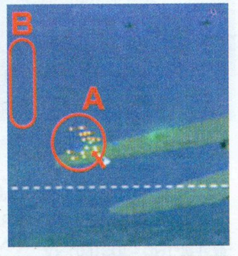
RANK POINT CHART			
~EASY		NORMAL~	
S	2200~	S	2900~
A	1800~2139	A	2300~2899
B	1600~1799	B	2000~2299
C	500~1599	C	800~1999



——登场敌机——

A 区域
大型机 SR－71(200)×1
大型机 KC－10(150)×1
大型机 E－767(140)×1
战斗机 F－14(60)×13＋
战斗机 F/A－18(60)×14＋
战斗机 F－15C(60)×11＋
战斗机 MIG－29(60)×11＋
战斗机 SU－37"YELLOW"(－)×5

我地面反击作战的导弹部队被敌空军发现，现在处于紧急状态中。我部受命立即升空，阻击敌空中打击部队。这是游戏开始以来，最大的一次空中对决，而且敌人精锐空军部队中的"黄色中队"本次也混编到攻击集群中来，所以战斗会异常激烈。建议出击机体为 F－14A，装备特殊武器。任务开始以后，首先切换武器到特殊，远距离锁定敌机进行打击，一旦双方距离在千米左右，立即切换到普通配备进行混战。黄色中队受到打击以后会立即撤退，我方不便追击，因为敌人的轰炸集群即将出现，我方机体应立即开始对轰炸集群的毁灭打击，以免敌人进入到我导弹部队所在空域。



MISSION:09
OPERATION BUNKER SHOT
制限时间：前半 10 分钟，后半 7 分钟
MISSION：前半指定分数获得，后半指定目标消灭

RANK POINT CHART

~EASY		NORMAL~	
S	3500~	S	4400~
A	2900~3499	A	3600~4399
B	2600~2899	B	3200~3599
C	1700~2599	C	2200~3199



——登场敌机——

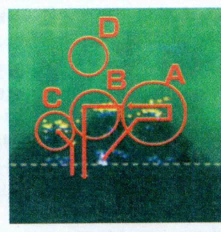
A 区域
地上施设 BATTERY(80)×5
地上施设 RADAR(80)×2
地上施设 LAUNCHER(70)×5
地上施设 HOWITZER(60)×3
地上施设 PILLBOX(60)×3
车辆 TANK(50)×5
对空机铳 AA GUN(40or20)×5
对空导弹 SAM(30)×1
战斗机 TND－IDS(60)×1
战斗机 MIG－29(60)×6

B 区域
地上施设 BATTERY(80)×2
地上施设 RADAR(80)×4
地上施设 PILLBOX(60)×14
对空机铳 AA GUN(20)×3
CF PW 导弹 SAM(30)×1
战斗机 TND－IDS(60)×4
战斗机 MIG－29(60)×4
直升机 MI－24(50)×3

C 区域
地上施设 BATTERY(80)×3
地上施设 PILLBOX(60)×9
车辆 TANK(50)×24
对空机铳 AA GUN(40or20)×6
对空导弹 SAM(50or30)×3
战斗机 TND－IDS(60)×2
战斗机 F－15C(60)×4

D 区域
战斗机 A－10(100)×6
战斗机 F－15C(60)×2
战斗机 MIG－29(60)×2

反击作战开始，首先是掩护我登陆部队进行滩头作战。本关是笔者认为制作的最为优秀的任务，当我机进入滩头阵地以后，无线电切换到共享范畴，我机可以听到来自滩头阵地各角落的无线电通讯内容。这里的声效制作的非常真实，经常听到地面部队受阻于某区域，当你替他们解决问题以后，部队指挥官还会在无线电中表示感谢。另外，如果我们刻意不去关照受阻部队，在无线电里受阻部队指挥官不停的呼救时会被敌人炮火击中，呼救骤然停止而替换成毫无生气的电子音，战场上的真实在这一刻得到了最为完美的表现。建议出击机体为 F/A－18C，装备特殊武器。战斗后半要对付来增援的敌人 A－10 机群。



MISSION:10
TANGO LINE
制限时间：20 分钟
MISSION：指定分数获得

RANK POINT CHART

~EASY		NORMAL~	
S	4400~	S	5400~
A	3400~4399	A	4200~5399
B	2900~3399	B	3600~4199
C	2400~2899	C	3000~3599



——登场敌机——

A 区域
非武装船 CONT. SHIP(120)×1
地上施设 FUEL TANK(100)×2
地上施设 ANTENNA(40)×6
地上施设 BARRACKS(40)×6
地上施设 CONTAINERS(30)×1
地上施设 WATCH TWR. (30)×5
对空机铳 AA GUN(20)×1/对空导弹 SAM(30)×3
武装船舶 GUNBOAT(30)/战斗机 F－14(60)×1
战斗机 F/A－18(60)×2/战斗机 EF－2000(60)×4
大型机 C－130(100)×1/直升机 CH－47(40)×3

B 区域
地上施设 ANTENNA(40)×5
地上施设 WATCH TWR. (30)×1
战斗机 AV－8B(60)×16
直升机 MI－24(50)×9/直升机 CH－47(40)×4

C 区域
非武装船 CONT. SHIP(120)×1
途上施设 CRANE(100)×3
地上施设 FUEL TANK(100)×2
地上施设 HOVERCRAFT(80)×3
地上施设 CONTAINERS(30)×4
地上施设 WATCH TWR. (30)×1
高射炮 FLAK GUN(40)×4/对空机铳 AA GUN(20)×3
对空导弹 SAM(30)×5/武装船舶 GUNBOAT(30)×4

D 区域
非武装船 CONT. SHIP(120)×2
不武装船 SUBMARINE(120)×2
地上施设 SUB. BASE(200)×2
地上施设 WATCH TWR. (30)×13
对空机铳 AA GUN(20)×1/对空导弹 SAM(30)×1
武装船舶 GUNBOAT(30)×8/战斗机 F－14(60)×6
战斗机 RM－01(60)×6/直升机 MI－24(50)×1

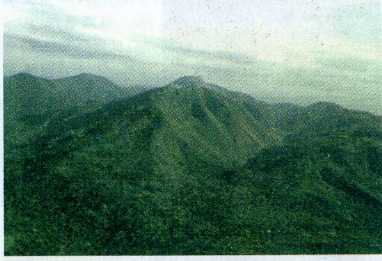
登陆顺利完成，内陆作战开始。首先空军需要完成的是山区的敌基地突袭作战。因为前沿空中部队受到绝对的重创，所以敌人空中优势基本消失，不过坏消息是敌人空气炮动力问题得到解决，所以本任务难度极大。建议出击机体为 F－15C，使用特殊武器。敌人每隔一段时间会进行空气炮的轰炸，所以到时需要将战机降至 2000 米以下才可。对于地面目标，我们需要注意的唯一就是在山顶修建的垂直工事，只有采用高空急下爆才能顺利完成攻击任务。D 区域中的潜艇基地是较为难啃的骨头，简单完成方法为先不理会规定目标，首先敲掉所有 SAM 地对空导弹发射平台。



MISSION:11
ESCORT
制限时间：6 分钟
MISSION：保护目标不被击坠至到达时限

RANK POINT CHART

~EASY		NORMAL~	
S	600~	S	600~
A	360~599	A	360~599
B	240~359	B	240~359
C	120~239	C	120~239



——登场敌机——

随时登场
战斗机 F/A18(60)×1/战斗机 MIG－29(60)×4
战斗机 F－14(60)×3/战斗机 SU－35(60)×2

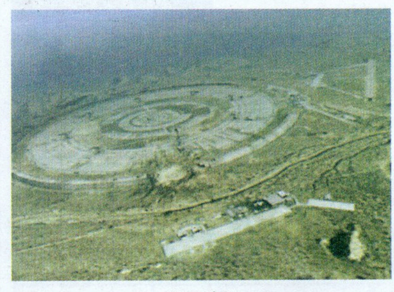


回归我方的技术人员所乘坐的大型客机遭到敌人空军追击，我部紧急受命将一战机升空进行护卫工作。这是找到并消灭敌人空气炮的唯一机会，所以高层对此极为关照，命令我部必须保证客机顺利进入我控制空域。建议出击机体为EF－2000，使用特殊武器。幻影2000的XLAA是可以在2600米就锁定敌机的超远距离空对空导弹，所以我机不用过分控制距离，只要能随着客机的移动方向进行移动就可以了。敌人出现在战斗空域的战斗机并不是一下子都出来，而是逐步登场，这样我机的任务相应来说可以是比较简单的，只要发现敌人，超远距离导弹攻击，如果漏网再上去缠斗。

MISSION：12
STONEHENGE OFFENSIVE

制限时间：前半15分钟，后半10分钟
MISSION：前半指定目标消灭，后半指定目标消灭

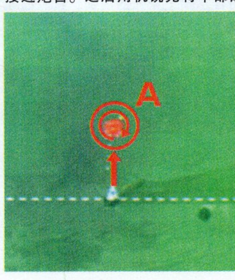
RANK POINT CHART			
～EASY		NORMAL～	
S	2500～	S	2700～
A	2200～2499	A	2300～2699
B	2050～2199	B	2100～2299
C	1750～2049	C	1750～2099



登场敌机

A区域
巨大炮 STONEHENGE(250)×7
ジャミング装置 JAMMER(250)×1
对空机铳 AA GUN(20)×10
对空导弹 SAM(30)×7
战斗机 SU－35(60)×1
战斗机 F－15C(60)×1
战斗机 R－M01(60)×2
战斗机 F－15E(60)×2
战斗机 F－2(60)×2
后半
战斗机 SU－37"YELLOW"(150)×5

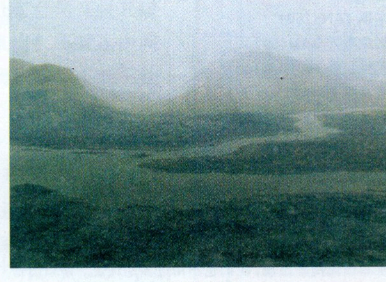
终于可以对敌人的"噩梦"级武器——空气炮进行毁灭性攻击了，这次我部全体总动员，就算知道敌人黄色中队是空气炮的专署空中防护部队，军方高层也顾不了这么多了，决定采用正面突击作战。任务相对比较困难，建议出击机体为R－M01，装备特殊武器。战斗开始，首先将战机拉至2000米以下，在空气炮的轰击下接近炮台。之后用机铳先将中部的干扰装置敲掉，随后用导弹逐一摧毁空气炮炮台。在地面任务完成以后，敌人黄色中队出现，下面就是空中交火了。任务为铲除敌人黄色中队4号机就能过关。其实只要逐一消灭敌人就能完成。



MISSION：13
SAFE RETURN

制限时间：前半7分钟，后半15分钟
MISSION：前半指定分数获得，后半指定目标消灭

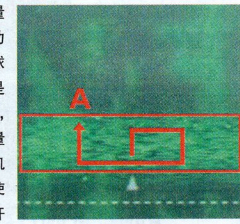
RANK POINT CHART			
～EASY		NORMAL～	
S	2340～	S	2740～
A	1940～2339	A	2140～2739
B	1740～1939	B	1840～2139
C	1300～1739	C	1300～1839



登场敌机

A区域
飞行船 JAMMER(100)×?
非武装船 DESTROYER(100)×1
后半
战斗机 F－15E(60)×2/战斗机 EF－2000(60)×2

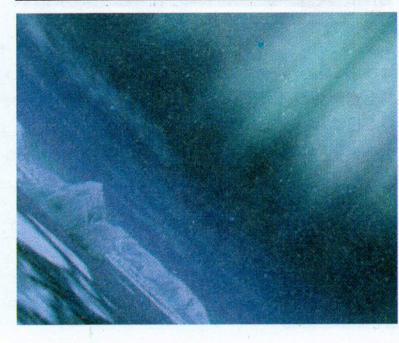
我高空侦察部队U－2侦察机在执行纵深侦察任务的时候，出现危机，我部受命一机突入敌人空域进行侦察机解救计划。U－2侦察机从低空高速返回我方空域，而必须通过大量带有雷达屏蔽的功能的高空阻碍气球的山谷。我机任务是在U－2到达以前，用机铳打掉一定量的气球。建议出击机体为F－15E，不使用特殊武器。战斗开始以后，依靠F－15E绝对强大的低空飞行稳定度，逐个打掉气球，在U－2到达以前完成指定指标。随后要干掉尾随U－2的敌人战斗机，一共是4架敌机，我机这次可以充分考验自己对于以少打多的能力究竟能达到什么地步，不装备特殊武器的话能省下些资金。



MISSION：14
BREAKING ARROWS

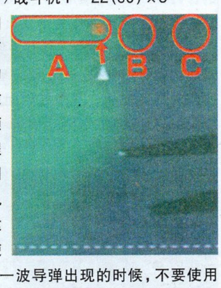
制限时间：20分钟
MISSION：指定目标消灭

RANK POINT CHART			
～EASY		NORMAL～	
S	2020～	S	2020～
A	1820～2019	A	1820～2019
B	1760～1819	B	1760～1819
C	1700～1759	C	1700～1759



登场敌机

A区域
导弹 MISSILE(100)×5/大型机 XB－70(200)×1
B区域
导弹 MISSILE(100)×10
C区域
导弹 MISSILE(200)×1/战斗机 F－22(60)×3

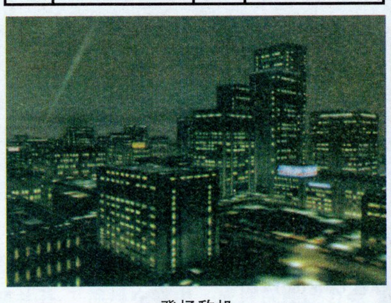


因为反击作战初期的每一步都走得稳重而坚实，所以我军前进的步伐得以逐渐加快。敌方为了挽回自己的颓势，决定使用大型远程地对地导弹攻击。得到消息后，我部安排一机升空进行拦截工作。建议出击机体F－15E，使用特殊武器。当敌人第一波导弹出现的时候，不要使用特殊武器，用普通配置歼灭，而第二波攻击登场的时候，因为导弹分为两波，所以使用特殊武器在超远程进行锁定攻击。第三波出现的时候，局势有变化，这次是一枚智能洲际巡航导弹，护卫的是F－22A高速高空战斗机。呵呵……注意敌导弹会自动回避我们的导弹攻击呦，小心护航机的同时要注意敌导弹的走向。

MISSION：15
EMANCIPATION

制限时间：前半10分钟，后半10分钟
MISSION：前半指定分数获得，后半指定目标消灭

RANK POINT CHART			
～EASY		NORMAL～	
S	3460～	S	4160～
A	2960～3459	A	3560～4159
B	2710～2959	B	3260～3559
C	1500～2709	C	2000～3259

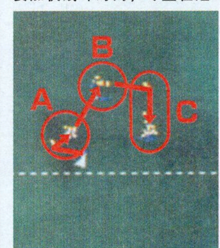


登场敌机

A区域
地上施设 LAUNCHER(80)×3
车辆 TANK(50)×16
对空导弹 SAM(30)×
对空机铳 AA GUN(20)×3
战斗机 EF－2000(60)×8
直升机 KA－50(80)×5
B区域
地上施设 CTRL. TOWER(120)×1
地上施设 HANGER(80)×4
对空导弹 SAM(30)×3
对空机铳 AA GUN(20)×2
战斗机 SU－35(60)×6
战斗机 EF－2000(60)×9
大型机 C－17(100)×7
C区域
地上施设 LAUNCHER(80)×2
车辆 TANK(50)×12
车辆 INF. TANK(30)×4
对空导弹 SAM(30)×2
对空机铳 AA GUN(20)×4
战斗机 A－10(60)×8

战斗机 SU－35(60)×4
其它
SU－37"YELLOW"(150)×5
后半
大型机 TU－160(160)×6

开始解放各个大都市的作战了，空军负责空中优势的保持并掩护地面部队行进。我部参与了解放任务，编队进入都市领空开始肃清残余敌部。建议出击机体为F－2A，使用特殊武器。战斗开始，我机面对的是量产数目的敌地面炮火，攻击起来要有一些难度的。不过还是要加快战斗时间，尽量在短时间以内铲除预定攻击目标，这样腾出时间返回补给，换空战武器后返回作战空域。敌人的大型超音速轰炸机 TU－160 机群出现，因为速度快，所以攻击起来有一些困难，注意攻击时分，要控制自己的飞行速度。不要放过任何的轰炸机，统统消灭。



MISSION:16
——WHISKEY CORRIDOR——
制限时间:20 分钟
MISSION:指定分数获得

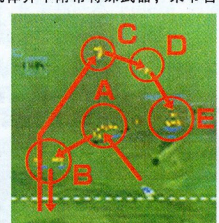
RANK POINT CHART

～EASY		NORMAL～	
S	5200～	S	6300～
A	4000～5199	A	4900～6299
B	3400～3999	B	4200～4899
C	2800～3399	C	3500～4199



——登场敌机——
A 区域
车辆 TANK(50)×20
对空导弹 SAM(50)×4
对空机铳 AA GUN(40)×3
战斗机 A－10(60)×2
战斗机 F－117(60)×3
战斗机 F－22(60)×2
B 区域
地上施设 PILLBOX(70)×8
地上施设 HOWITZER(50)×4
车辆 TANK(50)×17
对空导弹 SAM(50or30)×4
对空机铳 AA GUN(40)×1
地上施设 TENT(40)×5
战斗机 TND－IDS(60)×5
战斗机 F－2(60)×3
C 区域
地上施设 H. Q. (100)×1
地上施设 FLAK GUN(40)×2
车辆 TANK(50)×8
对空导弹 SAM(50or30)×2
对空机铳 AA GUN(20)×1
地上施设 TENT(40)×7
战斗机 R－MO1(60)×1
D 区域
地上施设 HOWITZER(50)×6
地上施设 FLAK GUN(70)×4
对空导弹 SAM(30)×1
对空机铳 AA GUN(20)×1
E 区域
地上施设 HOWITZER(50)×4
车辆 TANK(50)×22
对空导弹 SAM(50or30)×4
对空机铳 AA GUN(20)×3
战斗机 TND－IDS(60)×4
直升机 AH－64(50)×4
其它
车辆 TANK(50)
对空导弹 SAM(50)
对空机铳 AA GUN(40)
战斗机 R－MO1(60)
战斗机 TND－IDS(60)
直升机 AH－64(50)
大型机 SR－71(200)×1

规模最大的内陆作战，双方都投入的绝大的地面部队，我空军负责对敌人得不到充分保护的地面部队进行空中打击。因为是纯粹对地作战，所以就算有敌人残余空军作为掩护出现，我们也不用过多的顾及。所以出击的机体虽然我这里建议使用 F－2A 并携带特殊武器，但如果你对自己的驾驶能力有充分的自信的话，可以选用类似 A－10 的廉价机体并不附带特殊武器，来节省大量资金。开始任务以后，低空盘旋于多个攻击区域，用各种武器尽情发泄一下前几关的愤怒。达到一定的分数以后，我们就可以顺利完成这个任务了，相对于前几关来说，本关还是比较简单的。



MISSION:17
——SIEGE OFFARBANTI——
制限时间:前半 12 分钟，后半 30 分钟
MISSION:前半指定分数获得，后半指定目标消灭

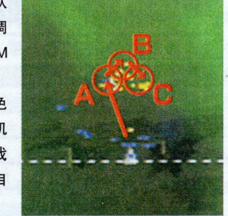
RANK POINT CHART

～EASY		NORMAL～	
S	3350～	S	4250～
A	2850～3349	A	3550～4249
B	2600～2849	B	3200～3549
C	1600～2599	C	2100～3199



——登场敌机——
A 区域
车辆 ANK(50)×8/车辆 INF. TANK(40)×4
对空导弹 SAM(50)×1
对空机铳 AA GUN(40or20)×5
潜水舰 SUBMARINE(120)×2/直升机 AH－64(50)×2
B 区域
地上施设 BRIDGE(150)×1
车辆 TANK(50)×4/车辆 INF. TANK(40)×1
对空导弹 SAM(50)×1/对空机铳 AA GUN(40)×2
战斗舰船 DESTROYER(120)×1
C 区域
车辆 TANK(50)×11/车辆 INF. TANK(40)×1
对空导弹 SAM(50)×2
对空机铳 AA GUN(40or20)×2
战斗舰船 BATTLESHIP(220)×1
直升机 AH－64(50)×2
司令部增援
车辆 TANK(50)×2/对空导弹 SAM(50)×3
对空机铳 AA GUN(40)×3/直升机 V－22(50)×4
其它
战斗机 EF－2000(60)×9/战斗机 F－22(60)×8
战斗机 F－15ACTIVE(60)×2/战斗机 S－37(60)×3
后半
战斗机 SU－37"YELLOW"(150)×5

继续解放城市作战，这次是附带有港口的重镇，敌人的军事配属在这里并没有得到太大的伤害，只是空军因为整体缺乏的原因，而得不到充分的空中保护。在执行任务以前，就得知，此城市很可能就是所谓敌人最强的"黄色中队"的秘密集结地，所以开始突袭作战以前，我们要有充分的准备。建议出击机体为 SU－37，装备特殊武器。战斗开始以后，我们要彻底摧毁城市中的跨海大桥，让敌人的部队得不到充分的地面调动。而地面配属的 SAM 则是攻击时候的大忌。空中我们要面对"黄色中队"，现在大家的战机配属基本平衡，所以战斗是否吃力，取决于自身的驾驶实力。



MISSION:18
——MEGALITH——
制限时间:前半 20 分钟，后半 30 分钟
MISSION:前半指定目标消灭，后半指定目标消灭

RANK POINT CHART

～EASY		NORMAL～	
S	3690～	S	4290～
A	3090～3689	A	3390～4289
B	2790～3089	B	2940～3389
C	2490～2789	C	2490～2939



——登场敌机——
A 区域
战斗机 SU－37"YELLOW"(90)×15
B 区域
地上施设 GENERATOR(500)×3
后半
导弹 MISSILE(300)×4/导弹 MISSILE(990)×1

最终任务，雄壮的音乐配上漫天的海鸥，我们已经可以感觉到本关的难度了。之后出现的是漫天的"黄色中队"的战斗机，作战变得极为困难。是不是全歼敌机取决于你，选用何种机体取决于你，甚至过不过本关也取决于你。因为游戏在这里是一大败笔，前几代就是利用建筑物的狭小通路来完成任务，本次还是如此，而且变本加厉的让进入建筑物的次数增加到四次。(当然，有高手据说可以两次搞定)这让玩家觉得很倒胃口，不知道大家怎么看，反正我本人是如此的想法。进入敌人秘密工厂内部，见到攻击的目标是大型核导弹，将其击毁可以顺利通过。

这款游戏是KONAMI公司根据富坚义博的人气漫画《HUNTER＊HUNTER》改编的，类型属于卡片类。虽然国内的大多数玩家对卡片游戏不太感冒，但是就凭着《HUNTER＊HUNTER》的名字，也应该去尝试一下。

系 统

在地图模式下，在COMMAND菜单下有五个选项。

移动：选择移动后，可以用十字键将选择的人物点选到想要移动的地方，然后人物就会自动移动到指定的地方（有透明的影像表示）。在移动的过程中，会随机遇到敌人，而且在前进的方向上有NPC出现的话，会自动进入对话。另外在移动的过程中目的地是可以改变的。

アイテム：在这个选项下可以使用各种恢复用的道具，在和敌人交过手以后，要记得随时补充HP。

装备：在这个选项下进行道具的装备，可以提高力、体、念三种基本的数值，和在战斗中会很有用处。也会有降低敌人出现概率等作用的道具，别忘了得到后装备上。



ステータス：在这个选项下可以调查各个角色的状态，力、体、念三种基本能力的数值，以及角色对强化系、放出系、变化系、操作系、具现化系及特质系六个系的念能力，这样也好在战斗中采取主动。

カード：在这个选项下可以调查角色现在手中持有的卡片，“强”、“放”、“具”、“操”、“变”、“特”六种卡片的多少和上面的数值，掌握好这些在随后的战斗中很有作用。

战 斗

由于是卡片游戏，在战斗中占主导的就是六种卡片。了解自己的人物属于哪个系，或者是对哪个系的念能力比较强，然后就可以对手中的卡片进行掌控，对敌人发动攻击。大家都可以注意到卡片除了本身所代表的能力之外，在左上角和右下角都带有从0－9的数字，这些数字根据角色对六个系的念动力大小的不同，在战斗中表现出来的攻击力也就不同。举个例子来说，奇牙刚出场的时候，强化系的念动力为100%，那么在战斗中，所有“强”的卡片上带有的数值，都表现为原值；而他的特质系为0%，那么在战斗中，所有“特”的卡片上无论数值是多少，都表现为0。所以说了解自己对各系的念动力是多少是非常重要的。

1. 卡片上所表现出来的数值合计起来就是你的攻击力

在开始战斗的时候，一个回合内敌我双方一共可以最多出五张卡片，而这些卡片根据不同的念动力又会表现出不同的数值，将这些数值相加起来所得到的总



HUNTER×HUNTER 猎人×猎人 被夺走的奥拉之石

奪われたオーストーン

责编/laser






数，再加上人物本身的"力"的数值，就是人物这一回合的攻击力了。

得到人物的攻击力之后，将敌我双方的数值相比较，较高的一方取得胜利，对对手造成的伤害的大小便是两方攻击力数值之差。战斗便这样进行，直到一方的 HP 变为 0 为止，另一方则取得胜利。

在战斗中，装备品的使用也是非常重要的。例如说使用可以使对方攻击力减少 20%，或是将自己的攻击力增加 20% 的特殊道具，购买后要擅加使用，则会在战斗中占据明显的主动。（在战斗中按三角键便可以使用道具）

2. 必杀技与カウンター

除了普通的攻击之外，在战斗中还会有两种特殊的攻击方式出现，一种是必杀技，另一种便是カウンター。它们出现的条件不是随机的，而是根据一定条件出现。



必杀技：可以算作是最漂亮的攻击，在使出必杀技的时候，会出现该人物漂亮的特写和华丽的过场动画，所以说一定要好好使用哦。它出现的条件就是将四张带有同一数值的卡片，在同一回合内使用。



カウンター：这一攻击方式的作用我们会在后面提到，也是非常重要的一种攻击方式，尤其是在对 BOSS 战中。它出现的条件有两个，一个是在一个回合内使用三张同一数值和两张同一数值的五张卡片，一个是使用五张同一类型的卡片。

3. 三种攻击方式的相生相克

这三种攻击方式是相生相克的：必杀技克普通攻击，普通攻击克カウンター，而カウンター则克必杀技。当相克的攻击方式出现之后，则输的一方数值变为 0，这样的话就会给对方带来很大的伤害，所以说在战斗中猜测对手的攻击方式和在手中积攒下可以使出几种攻击方式的卡片是相当重要的。如果猜测的准的话，在 BOSS 战中轻松取得胜利也不是很困难的一件事。另外必杀技和カウンター与普通攻击不同，如果双方都使用了必杀技和カウンター，则要各自在剩下的卡片中选出一张作比较，数值大的取胜，给对手带来的伤害也就是卡片的数值。



流程攻略

在一开始先给主人公取名字，然后回答西索提出的问题，根据你的答案会得出具体属于哪个系。前期的工作做好以后，就可以进入游戏了。一天，村里的长老把主人公叫去，告诉他村中的密宝被幻影旅团盗走了，那个是关乎于全村人性命的大事，希望主人公能够去寻找幻影旅团，把丢失的迷宝找回来。就这样，主人公踏上了征程。刚一出村子，便遇上了一只怪兽（凭现在的实力是打不过它的），结果被打得一塌糊涂。但是不要担心，在失败之后，主人公被一架飞空艇救了性命。一个奇怪的老人告诉了主人公一些有关于作战的知识，并向他讲述了一些有关幻影旅团的事情。接着主人公来到了第一站：トライン平原。

トライン平原

这个场景很容易，只是告诉大家一些战斗的知识和在地图上操作方法，并且有一场战斗。熟练的掌握三种攻击方式相生相克的原理，并且猜出对手的攻击方式，取胜虽然有一些困难，但也应该不成什么问题。取胜之后，可以一边移动一边和路上的人交谈，他们可以告诉主人公一些在战斗中用得上的知识、游戏的系统和各个系之间的关系。在道路的尽头是ブハラ，但是现在是打不过他的（再怎么样人家也是 hunter），战败之后可以得到道具：ナイフ、伤药和烟幕，并可以收得仲间メンチ。整理完装备之后，便可以去下一个地点了。

天空斗技场の街

在这个场景中所要完成的任务：寻找旅团的ノブナガ。在一开始的时候小杰和奇牙会加入队伍。完成任务的顺序如下：

①与在地图右方空地上的 NPC 对话；
②去道具屋；
③去和公园门前的 NPC 对话；
④在天空的斗技场旁边就会出现ノブナガ。
⑤与ノブナガ展开战斗，将他的 HP 减到一半的时候他就会撤退，任务完成。

イス遺迹

在这个场景中所要完成的任务：1，寻找酷拉皮卡；2，寻找怪しい男（在酷拉皮卡成为同伴之后发生）。完成任务的顺序如下：

①与酒馆与で女の人发生对话（酷拉皮卡在地图右上方出现）；
②与酷拉皮卡对话，酷拉皮卡成为同伴；
③第二任务出现；
④去酒馆探听情报；
⑤与地图右下方的观光客发生对话；
⑥与地图左下方的ブラックリストハンター发生对话；
⑦在广场中间マジタニ出现。
⑧与マジタニ对话，展开战斗。胜利后任务完成。

モニカタウン

在这个场景中所要完成的任务：将雷欧力加入队伍。完成任务的顺序如下：

①去道具屋调查（必须是主人公）；
②与在船旁边的 NPC 对话；
③与在地图上方的 NPC 发生对话；
④地图上方的广场上会出现卖道具的 NPC；
⑤与广场上的 NPC 发生对话；
⑥与在船旁边的 NPC 对话；
⑦去道具屋调查（必须是主人公）；
⑧在店主提出问题的时候选择第三项，则雷欧力就会出现。对话



完之后雷欧力就会加入队伍，任务完成。

东 方

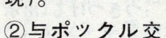
在这个场景中所要完成的任务：击倒所有的土蜘蛛。

这一关不是很繁琐，只要把出现的十只土蜘蛛击倒之后就可以过关。土蜘蛛的 HP 为 77，力：7～10、体：20～23、念 7～10，如果没有充分练级的话，不是很容易对付。在通关之后，ハンゾ一成为同伴。

幻兽の地

在这个场景中所要完成的任务：1，寻找ポックル；2，抓住幻兽（ポックル成为同伴后发生）。完成任务的顺序如下：

①开始后与离自己最近的人交谈（ポックル在地图右上方出现）。



②与ポックル交谈（第二任务出现，ポンズ与ポックル成为同伴）；

③与地图右上方的 NPC 对话（右下方会出现另一个 NPC）；

④与地图右下方的 NPC 对话（左上方会出现另一个 NPC）；

⑤与地图左上方的 NPC 对话。

⑥与右上方与右下方的 NPC 再对一次话；

⑦与左上方的 NPC 再对一次话（幻兽出现）；

⑧与幻兽发生战斗（主人公），战胜后任务结束。

イス遗迹

在这个场景中所要完成的任务：寻找オーラストーン（第二イベントも同じ），完成任务的顺序如下：

①在酒馆中和所有人对话（地图右上方カイト出现）；

②カイト成为伙伴；

③第二任务发生；

④与地图左下方的人对话（フランクリン出现）；

⑤与フランクリンと展开战斗，他的 HP 减到一半就会撤退。

⑥旅团事件发生，任务完成。

ビーグルシティ

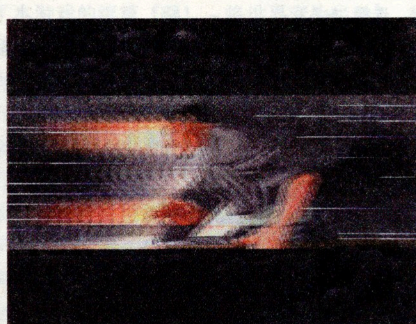
在这个场景中所要完成的任务：1. 寻找オーラストーン；2. 寻找バショウ；3. 发现オーラストーン的下落。完成任务的顺序如下：

①进道具屋调查；

②第二事件发生；

③与地图右下（公园）方的 NPC 进行对话（バショウ出现）；

④与地图右（海）方的バショウ进行对话；



⑤第三事件发生（バショウ成为同伴）；

⑥去地图右下方的公园（主人公），任务完成。

湖のほとり

在这个场景中所要完成的任务：寻找“诚实的魔女”，完成任务的顺序如下：





①去酒馆调查；

②进入地图上方的建筑物（主人公）；

③当魔女提问时，选择“あなたは本当に魔女ですか？”；

④去酒馆调查（地图下方センリツ出现）；

⑤与センリツ对话（主人公）；

⑥进入地图右面的洞窟（主人公）；

⑦回答センリツ提出的问题（和游戏开始时回答西索时一样，那时怎样回答就怎样回答）；

⑧最后的问题选择第二项（得到オーラソード）

回答最后的问题之后センリツ成为同伴。

城 砦

和地图上方的シルバ对话之后就可以了。

ノストラード家

在这个场景中所要完成的任务：与ネオン・ノストラ见面，并听取有关オーラソード的情报，完成任务的顺序如下：

①与地图左方（建筑物门前）的ガード发生战斗；

②与地图上方（建筑物门前）的ダルツォルネ对话（主人公）；

③（1. クジャクのコロン——在モニカタウン内公园得到“ゾウさんのバケツ”；然后将它交给在ビーグルシティ地图右中央的小孩，换得“龙のマンネンヒツ”；然后将“龙のマンネンヒツ”交给イス遗迹地图左上的老人换到“マーブルのすずり”；最后用刚得到的“マーブルのすずり”去湖のほとり 地图上方的マーブルハンタ处换得“クジャクのコロン”。

（2. 100 年パズル——通过回答在东方地图右下的出题人的谜题来得到这个道具，正确答案是第二个选项。）

（3. 怪しいサイコロ——正确解答クイズ四天王的全部谜题）

ヨークシンシティ

在这个场景中所要完成的任务：从幻影旅团处拿回オーラストーン，完成任务的顺序如下：

1. 与地图右中央处的シャルナーク发生战斗（有ヒソカ在队伍中就不能发生战斗）；

2. 与地图左中央处的ウボォーギン发生战斗；

3. 打倒二人之后，任务完成。

ヨークシンシティ

在这个场景中所要完成的任务：从幻影旅团处拿回オーラストーン，完成任务的顺序如下：

1. 与地图右中央处的フランクリン发生战斗；

2. 与地图左上方处的フィンクス发生战斗；

3. 与地图中央付近处的ノブナガ发生战斗；

4. 地图中央クロロ出现；

5. 和クロロ展开最后的决斗。

END

HUNTER×HUNTER



逆转裁判

——GBA 独家攻略

由于篇幅所限本功略仅提供完成事件的最短流程选项，对于其它不影响事件结局的选项在功略中并未列出，玩家可以按照自己的意思选择。注：在法庭询问时按 R 键可以调出法庭记录，里面有和案情有关的资料和各种证据。在询问证人时按 L 键可以动摇证人的说话，有利于他讲出实话，在询问时要善加利用。

第 1 章 初めての逆转（首次逆转）

时间：1 天 事件：法庭

事件概要

某公寓内一名年轻女子（高日美佳）被人杀害，被逮捕的犯罪嫌疑人是正在和高日美佳交往中的男子矢张政志，他也是本作主人公律师新人成步堂 龙一小学时的好朋友。

1：裁判官の质问"被告人は？"选择：矢张政志

2：裁判官の质问"被害者は？"选择：高日美佳

3：裁判官の质问"死因は？"选择：钝器で殴られた

4：亚内から矢张への质问 "彼女をどう思うか？"选择：答えさせない

5：亚内から矢张への质问"事件のあった日、彼女の部屋へ行ったかどうか？"选择：正直に答えさせる

法庭询问

对象：山野星雄 问题："事件の当日、目击したこと"

6："时间はハッキリ覚えています～"提出疑问：つきつける（出示证据）高日美佳の解剖记录

法庭询问

对象：山野星雄 问题："死体を発见した时间について"

7："あの音、时报みたいな感じで…～"提出疑问：つきつける（出示证据）停电记录

法庭询问

对象：山野星雄 问题："时间を闻いたことについて"

8："ほら、犯人が殴る时に～"提出疑问：つきつける（出示证据）置物

9："山野の证言にまだ问题はあるか？"选择：まだある

10："なぜ山野が时计のことを知っていたか？"选择：事件当日部屋に入ったから

11：山野の闻いた时间が置物の知らせた时间であったことを调べるには？选择：时计を鸣らしてみる

12："时计が 2 时间迟れていた理由について说明できるか？"选择：はい

13：裁判官への证处品の提示 つきつける（出示证据）パスポート

尾 声

14：彼女の矢张にする气持ちを示す证处品 つきつける（出示）：置物

第 2 章 逆转姐妹（逆转姐妹）

时间：第 1 天 事件：侦探

时间：第 2 天 事件：法庭&侦探

时间：第 3 天 事件：法庭

事件概要

绫里法律事务所主人公的上司绫里千寻被人杀害，死因是因钝器殴打失血过多而死，嫌疑犯是在案发现场的一名少女，在死者的身旁有一张纸片，上面用血写着少女的名字，经调查，这名少女是死者的妹妹……

序言

1：所长室 … 调べる：死者的身体

2：所长室 … 调べる：身旁的纸片（按 L 键移动）

3：所长室 … 调べる：电话

4：所长室 … 移动する：绫里法律事务所

5：绫里法律事务所 … 少女：つきつける（出示证据）> 领收书

逆转姐妹－第 1 天：侦探部分

1：留置所 … 真宵からの质问：きみしだいだよ

2：留置所 … 话す：事件当日のこと

3：留置所 … 话す：携带电话

4：留置所 … 移动する：绫里法律事务所

5：绫里法律事务所 … 刑事の名前は？：イトノコ刑事

6：绫里法律事务所 … イトノコ：つきつける> 真宵のメモ

7：绫里法律事务所 … 怪しいといわれたら？：ごまかす

8：绫里法律事务所 … 话す：千寻さんのこと

9：绫里法律事务所 … 话す：真宵のこと

10：绫里法律事务所 … 移动する：坂东ホテル

11：坂东ホテル … 调べる：半开的抽屉

12：坂东ホテル … 移动する：留置所

13：留置所 … 话す：真宵のこと

14：留置所 … 话す：灵媒师

15：留置所 … 真宵からの赖まれごと：引き受ける

16：留置所 … 移动する：星影法律事务所

17：星影法律事务所 … 话す：依赖を断る理由

18：星影法律事务所 … 话す：千寻さんのこと

19：星影法律事务所 … 话す：绘のこと

20：星影法律事务所 … 移动する：留置所

21：留置所 … 话す：家族について

22：留置所 … 话す：母について

23：留置所 … 话す：母を破灭させた男

24：留置所 … 真宵のことはどうする？：真宵の弁护をする

25：留置所 … 弁护するのはなぜ？：放っておけない

26：留置所 … 移动する：坂东ホテル

27：坂东ホテル … 调べる：半开的抽屉

逆转姐妹－第 2 天：法庭部分

法庭询问

对象：イトノコ 问题："绫里真宵を逮捕した理由"

1："その理由は！ 通报者の～"选择：ゆさぶる

法庭询问

对象：イトノコ 问题："动かぬ证处"

2："被害者は死ぬ前に、…～"：つきつける（出示证据）绫里千寻の解剖记录

3：御剑からの质问 "解剖记录はいつ手に入れたものか？"选择：事件の翌日

4：御剑からの质问 "何か言いたいことでも？"选择：刑事はインチキだ

5：裁判官からの质问"寻问はしますか？"选择：もちろんする

法庭询问

对象：松竹梅世 问题："事件の当夜、目击したこと"

6："おそっているのは、もちろん～"选择：ゆさぶる

7：疑问の余地はあるか？选择：今の话はおかしい

8：梅世さん…あなたは，选择：目击などしていない

法庭询问

对象：松竹梅世 问题："事件の当夜、目击したこと"

9："时计よ时计。…置き时计ってやつ？～"つきつける（出示）考える人

10：纳得は出来ない、なぜなら…选择：鸣ったはずがない

11：鸣るはずがない、なぜなら…选择：机械が入っていない

12：时计の机械がぃき取られたのがいつだったかを示す证处品…选择：真宵の携带电话

13：梅世は时计を见たことがあった。问题は？选择：ある

14：问题を示す证处品。 选择：考える人

15：梅世はなぜ、凶器が时计だと知っていたか？选择：情报を闻いていた

16：情报を闻いていたことを示す证处品。选择：盗听器

17：千寻が凶器を时计だと言った证处品は？选择：真宵の携带电话

18：トドメを刺すなら、今だ！选择：なぜ盗听を？

19：残された手は…？选择：ボーイの寻问をする

20:御剑の出した条件を…选择:条件を飲む

法庭询问

对象:ボーイ 问题:"梅世のルームサービスについて"

21:"それでワタクシ、きっかり9時に~"选择:ゆさぶる

22:"アイスコーヒーは、间违いなく~"选择:ゆさぶる

23:寻问が終ってしまう…选择:食い下がる

24:最后に何を聞く?选择:チェックインのこと

25:犯人の疑いが强い人物は?选择:梅世といっしょにいた男

逆转姐妹－第2天:侦探部分

1:留置所 … 移动する:星影探偵事務所

2:星影探偵事務所 … 调べる:机上的照片

3:星影探偵事務所 … DL6号事件资料2を借りる

4:星影探偵事務所 … 移动する:坂东ホテル

5:坂东ホテル … ボーイ:つきつける(出示)照片

6:坂东ホテル … 宣誓书を?:书いてもらう

7:坂东ホテル … 移动する:留置所

8:留置所 … 梅世:つきつける(出示)ボーイの宣誓书

9:留置所 … あとひと押しだ! おどしつける

10:留置所 … 移动する:コナカルチャー

11:コナカルチャー … 话す:梅世のこと

12:コナカルチャー … 话す:事件のあった夜

13:コナカルチャー … 话す:絵のこと

14:コナカルチャー … 絵について気になること:見たことがある

15:コナカルチャー … 移动する:星影法律事務所

16:星影法律事務所 … 话す:小中のこと

17:星影法律事務所 … さっきから気になっていること:大きな絵

18:星影法律事務所 … 星影と小中の关系は?:胁迫する者とされる者

19:星影法律事務所 … 话す:胁迫された理由

20:星影法律事務所 … 移动する:绫里法律事務所

21:绫里法律事務所 … 调べる:书架上的文件

22:绫里法律事務所 … どの行を调べる?:さ行的文件

23:绫里法律事務所 … テキトーに読んでみる?:読んでみる

24:绫里法律事務所 … 移动する:コナカルチャー

25:コナカルチャー … 小中:つきつける(出示)新闻记事

26:コナカルチャー … 小中さん。あなたは、この政治家を…:胁迫していた

27:コナカルチャー … 小中さん。あなたの言うことは、:正しい



27:留置所 … 真宵にできることは?:どれを选んでも良

逆转姐妹－第3天:法庭部分

1:小中が昨日、出廷しなかったことについて:发言する

法庭询问

对象:小中大 问题:"事件の当夜、目击したこと"

2:"被害者は、その…必死に~"选择:ゆさぶる

3:"左に向かって、被害者は逃げた。~":つきつける(出示证据)梅世の证言书

4:小中と梅世の证言の食い违いについて 选择:2人とも正しい

5:事件があったとき小中がいたポイント选择:犯人マークの上

法庭询问

对象:小中大 问题:"左に逃げたという证言"

6:"キミはそれを追いかけて~":つきつける(出示证据)绫里千寻の解剖记录

法庭询问

对象:小中大 问题:"2人の证言の食い违い"

7:"そのぉ、なんだ。あれが倒れる音で~"选择:ゆさぶる

8:真宵がおかしいと思ったこと 选择:気になる

9:"向かいの窗を見たら、电气スタンド~"つきつける(出示证据)ガラスの破片

10:小中の言い泽に问题は?选择:问题はある

11:ホテルからは电气スタンドが見えなかったことを示す证处品 选择:上面图

法庭询问

对象:小中大 问题:"盗听器を仕挂けたとき"

12:"あれはそう、9月のアタマだから、~"选择:ゆさぶる

13:"ぼかぁ、绫里法律事務所に侵入~"选择:ゆさぶる

14:"モチロン、~"选择:ゆさぶる

15:"そのときにね、たしかに見たんだ。~"选择:ゆさぶる

16:"あれはそう、9月のアタマだから、~"つきつける(出示)领收书

17:マズイ! 选择:异议を申し立てる

18:読み上げるもの 选择:千寻のメモ

第3章 逆转のトノサマン(逆转的トノサマン)

时间:第1天 事件:侦探

时间:第2天 事件:法庭&侦探

时间:第3天 事件:法庭&侦探

时间:第4天 事件:法庭

事件概要

在人气儿童剧《大江户战士トノサマン》的摄影棚里发现了怪人アクダイカーン的扮演者衣袋武志的尸体,根据警卫的证词和现场附近的自动照相机拍摄的照片判断,同剧组的荷星三朗的嫌疑最大,真正的杀人凶手真的是他吗?

逆转的トノサマン－第1天:侦探部分

1:成步堂法律事務所 … 移动する:留置所

2:留置所 … 话す:事件について

3:留置所 … 话す:荷星のアリバイ

4:留置所 … 移动する:摄影所正门前

5:摄影所正门前 … 话す:摄影所について

6:摄影所正门前 … 话す:イブクロちゃん

7:摄影所正门前 … 话す:荷星について

8:摄影所正门前 … 话す:犯人だと思う理由

9:摄影所正门前 … 移动する:留置所

10:留置所 … 话す:オバチャン

11:留置所 … 移动する:摄影所正门前

12:摄影所正门前 … オバチャン つきつける(出示)荷星三郎の依赖状

13:摄影所正门前 … 移动する:第1スタジオ前

14:第1スタジオ前 … 话す:捜査の状況

15:第1スタジオ前 … 话す:オバチャン

16:第1スタジオ前 … 话す:決定的な证处

17:第1スタジオ前 … 调べる:照相机

18:第1スタジオ前 … 移动する:摄影所正门前~乐屋

19:乐屋 … 调べる:皮箱

20:乐屋 … 移动する:スタッフエリア~第1スタジオ前

21:第1スタジオ前 … 调べる:第1スタジオ的入口

22:第1スタジオ前 … 移动する:第1スタジオ内

23:第1スタジオ内 … 调べる:照相机

24:第1スタジオ内 … 话す:事件当日のこと

25:第1スタジオ内 … 话す:荷星について

26:第1スタジオ内 … 移动する:第1スタジオ前~摄影所正门前

27:摄影所正门前 … 话す:スタッフの证言

28:摄影所正门前 … 调べる:电脑

29:摄影所正门前 … パソコンを操作する?:する

30:摄影所正门前 … セキュリティカメラのナンバー:ST－307

逆转的トノサマン－第2天:法庭部分

1:イトノコの说明をもう一度?选择:闻かない

法庭询问

对象:オバチャン 问题:"事件当日について"

2:"荷星よ荷星。あの男がね~"つきつける(出示证据)荷星的照片

法庭询问

对象:オバチャン 问题:"写真の男は荷星である"

3:"午前中、スタッフエリアで~"选择:ゆさぶる

4:"大事な小道具もこわれちゃうし~"选择:ゆさぶる

5:裁判长が迷っているぞ 选择:异议を申し立てる



法庭询问

对象:オバチャン 问题:"事件当日について、つづき"

6:"他には谁も、スタジオへ行った~"つきつける(出示证据)荷星的照片

法庭询问

对象:オバチャン 问题:"もう1人の人物のこと"

7:"そういえば、事件の日、~"选择:ゆさぶる

8:犯行が可能だった人物とは? 选择:オバチャン

9:追い打ちをかけておくか? 选择:追い打ちをかける

10:少年が犯人でないことを示す证处品 选择:荷星的照片

法庭询问

对象:オバチャン 问题:"口止めされていたこと"

11:"事件があった日、实はあの摄影所~"选择:ゆさぶる

12:寻问を续けるかどうか? 选择:やめる

逆转的トノサマン-第2天:侦探部分

1:成步堂法律事务所 … 移动する:摄影所正门前~スタッフエリア

2:スタッフエリア … 调べる:排水口

3:スタッフエリア … 排水口を坏す?:ぶっコワす

4:スタッフエリア … 移动する:摄影所正门前

5:摄影所正门前 … 话す:カントクたちのこと

6:摄影所正门前 … 移动する:第1スタジオ前~第2スタジオ前

7:第2スタジオ前 … 移动する:第1スタジオ前~乐屋

8:乐屋 … 移动する:スタッフエリア

9:スタッフエリア … 移动する:摄影所正门前

10:摄影所正门前 … 移动する:スタッフエリア

11:スタッフエリア … 话す:事件のこと

12:スタッフエリア … 移动する:摄影所正门前

13:摄影所正门前 … 调べる:值班室

14:摄影所正门前 … 移动する:第1スタジオ前~第2スタジオ前

15:第2スタジオ前 … 调べる:小屋的门

16:第2スタジオ前 … 移动する:コテージ内

17:コテージ内 … 话す:事件当日のこと

18:コテージ内 … 话す:トノサマン

19:コテージ内 … 话す:カントクのこと

20:コテージ内 … 移动する:第2スタジオ前~乐屋

21:乐屋 … 宇在 つきつける(出示)姬神のメモ

22:乐屋 … 移动する:スタッフエリア

23:スタッフエリア … 移动する:摄影所正门前~第1スタジオ内

24:第1スタジオ内 … 调べる:导演的椅子

25:第1スタジオ内 … 移动する:第1スタジオ前~コテージ内

26:コテージ内 … 姬神つきつける(出示)台本

27:コテージ内 … 话す:道がふさがっていた

28:第1スタジオ前 … 移动する:摄影所正门前~成步堂法律事务所

29:成步堂法律事务所 … 移动する:摄影所正门前

30:摄影所正门前 … オバチャン つきつける(出示)カードキー

31:摄影所正门前 … カードキーを渡す:カードキーを渡す

32:摄影所正门前 … 移动する:スタッフエリア~乐屋

33:乐屋 … 九太 つきつける(出示)トノサマンのカード

34:乐屋 … 移动する:摄影所正门前~コテージ内

35:コテージ内 … スタッフの女の子 つきつける(出示)トノサマンのカード

36:コテージ内 … 移动する:第2スタジオ前~乐屋

37:乐屋 … 九太 つきつける(出示)レアカード

38:乐屋 … 话す:トノサマン

39:乐屋 … トノサマンのどこがいい?:战うすがた

40:乐屋 … 话す:事件について

41:乐屋 … 话す:目击したこと

42:乐屋 … 荷星の无实を……:信じている

逆转的トノサマン-第3天:法庭部分

法庭询问

对象:宇在拓也 问题:"事件があった日のこと"

1:"コテージでカイギがあったから、~"选择:ゆさぶる

2:宇在の话しにおかしい所は? 选择:ムジュンしている

3:"カイギ中は、…えーと、谁も~"选择:ゆさぶる

4:なんか引っかかるような… 选择:もっと强くゆさぶる

法庭询问

对象:宇在拓也 问题:"休憩について"

5:"たしかに、休憩は~"选择:ゆさぶる

6:"第1スタジオで杀人なんて~"选择:ゆさぶる

7:コテージの人间は第1スタジオへ行けた? 选择:それはムリだと言う

法庭询问

对象:大泷九太 问题:"事件があった日のこと"

8:"もしカメラを持っていれば~"つきつける(出示证据)九太のデジタルカメラ

法庭询问

对象:大泷九太 问题:"见ていたことについて"

9:"そして、…恶人は、~"选择:ゆさぶる

10:どうしよう? 选择:もっとゆさぶってみる

11:战いのクライマックスを见ていなかった理由は? 选择:证处品を提示する

12:その证处品 选择:九太のデジタルカメラ

法庭询问

对象:大泷九太 问题:"写真はとらなかった?"

13:"そ…それでオシマイかな。~"选择:ゆさぶる

14:さらに追求してみる? 选择:キツく摇さぶってみる

15:"少し迟れて何枚か摄ったけど、~"つきつける(出示证据)荣光の足迹

16:写真のデータを消した理由は? 选择:トノサマンは胜たなかった

17:カン违いしていたこと 选择:被害者はトノサマンだった

18:写真のムジュン点 选择:柱の2の数字

19:本当の杀人现场は? 选择:第2スタジオ

20:"第2スタジオの重要なポイント"选择:道がふさがっていた

21:衣袋武志が着ぐるみを盗もうとした证处 选择:证处はある

22:その证处品は? 选择:カラッポの小ビン

23:裁判长への提案 选择:ビンの指纹を调べる

逆转的トノサマン-第3天:侦探部分

1:成步堂法律事务所 … 移动する:留置所

2:留置所 … 话す:姬神プロデューサー

3:留置所 … 话す:宇在カントク

4:留置所 … 话す:イブクロさん

5:留置所 … 移动する:摄影所正门前~スタッフエリア

6:スタッフエリア … 话す:皿

7:スタッフエリア … 话す:御剑检事

8:スタッフエリア … 移动する:乐屋

9:乐屋 … 话す:最终回

10:乐屋 … 话す:摄影所の方针

11:乐屋 … 见て欲しいもの:荣光の足迹

12:乐屋 … 话す:5年前の事故

13:乐屋 … 移动する:スタッフエリア~摄影所正门前

14:摄影所正门前 … イブクロさんが着ぐるみを盗もうとした证处は?:证处はある

15:摄影所正门前 … その证处品は?:睡眠药の小ビン

16:摄影所正门前 … クスリを荷星に使った证处は?:ステーキの皿

17:摄影所正门前 … 移动する:第1スタジオ前~第2スタジオ前

18:第2スタジオ前 … 姬神つきつける(出示)5年前の事故の写真

19:第2スタジオ前 … 移动する:コテージ内

逆转的トノサマン-第4天:法庭部分

法庭询问

对象:姬神サクラ问题:"事件があった日のこと"

1:"宇在といっしょに、コテージの前で~"つ

きつける(出示证据)ステーキの皿
2:姫神は何を食べた? 选择:ステーキは食べなかつた
3:休憩时间、姫神は何をしていた? 选择:トノサマンに会っていた
4:姫神にトノサマンスピアーは扱えたか? 选择:ムリだと思う
5:真の凶器を提示できるか? 选择:もちろんできる
6:その凶器は? 选择:5年前の事故の写真
7:死体の问题については? 选择:他の方法があった
8:死体を运んだ方法 选择:ライトバン
9:宇在カントクは共犯? 选择:もちろん共犯
10:どうする…! 选择:もう一度证言を!

法庭询问

对象:姫神サクラ 问题:"死体を见つけたあとのこと"
11:"いったんコテージに、台本や~"选择:ゆさぶる
12:まあ、それはそうですね 选择:もっとゆさぶる
13:"ケガをした衣袋にアクションはムリ~"つきつける(出示证据)荷星的照片
14:姫神さん!…あなたは、选择:足を引きずった衣袋を见た
15:その证处品は? 选择:5年前の事故の写真
16:姫神の动机は? 选择:动机などない

尾声

17:荷星にツミを着せようとしたことを示す证处品 选择:荣光の足迹

最终章 逆转そしてサヨナラ(最后的逆转)

时间:第1天 事件:侦探
时间:第2天 事件:法庭&侦探
时间:第3天 事件:法庭&侦探
时间:第4天 事件:法庭

事件概要

事件发生在圣诞节前夜(Christmas Eve)的深夜,在ひょうたん湖上两个男人乘坐在一艘小船上,突然一个男人掏出手枪将另一个打落水中。被逮捕的犯罪嫌疑人叫御剑怜侍,法庭上的检查官是一张熟悉的面孔——主人公和矢张的老同学。

最后的逆转-第1天:侦探部分

1:成步堂法律事务所 … 移动する:留置所
2:留置所 … 御剑 つきつける(出示)弁护士バッジ



3:留置所 … 移动する:ひょうたん湖公园
4:ひょうたん湖公园 … 话す:事件のこと
5:ひょうたん湖公园 … 话す:目击者
6:ひょうたん湖公园 … 话す:御剑のこと
7:ひょうたん湖公园 … 话す:弁护の依赖
8:ひょうたん湖公园 … 话す:事件のこと
9:ひょうたん湖公园 … 闻いておくこと:イトノコの连络先
10:ひょうたん湖公园 … 移动する:公园广场
11:公园广场… 调べる:树枝上
12:公园广场… どうしよう:もらっておく
13:公园广场… 移动する:ひょうたん森
14:ひょうたん森 … 调べる:照相机
(按L键移动)
15:ひょうたん森 … 女性:つきつける> 弁护士バッジ
16:ひょうたん森 … 话す:事件のこと
17:ひょうたん森 … 话す:カメラのこと
18:ひょうたん森 … ナツミ:つきつける> ナツミのカメラ
19:ひょうたん森 … 移动する:公园广场~警察署刑事课
20:警察署刑事课 … 话す:捜查会议
21:警察署刑事课 … 话す:御剑を信じる理由
22:警察署刑事课 … 话す:解剖记录
23:警察署刑事课 … 移动する:ひょうたん湖公园~ひょうたん森
24:ひょうたん森 … ケーサツにゆうた方がええ?:ゆうた方がええで
25:ひょうたん森 … 移动する:公园广场
26:公园广场… 话す:事件のこと
27:公园广场… 话す:御剑のこと
28:公园广场… 话す:トノサマンジュウ
29:公园广场… 话す:ヒョッシー
30:公园广场… 移动する:ひょうたん湖公园~成步堂法律事务所
31:成步堂法律事务所 … 移动する:星影法律事务所
32:星影法律事务所 … 星影 つきつける(出示)死体の解剖记录
33:星影法律事务所 … 话す:生仓弁护士
34:星影法律事务所 … 话す:DL6号事件
35:星影法律事务所 … 移动する:留置所
36:留置所 … 御剑 つきつける(出示)绫里舞子的照片
37:留置所 … 话す:DL6号事件
38:留置所 … 移动する:警察署刑事课
39:警察署刑事课 … 移动する:留置所
40:留置所 … 话す:容疑者のこと
41:留置所 … 话す:父のこと
42:留置所 … 御剑 つきつける(出示)湖的照片
43:留置所 … 御剑の弁护を…:当然、引き受ける
44:留置所 … 移动する:警察署刑事课
45:警察署刑事课 … イトノコ つきつける(出示)御剑怜侍の依赖状

最后的逆转-第2天:法庭部分

法庭询问

对象:イトノコ 问题:"御剑を逮捕するまでのこと"
1:"しかし…翌朝、湖から~"选择:ゆさぶる
2:"…ケッキョク、御剑检事を~"选择:ゆさぶる
3:"ボートから见つかった凶器が~"选择:ゆさぶる
4:真实は意味ない? 选择:そんなことはない

法庭询问

对象:大泽木ナツミ 问题:"事件の夜、目击したこと"
5:ムジュンした部分はあった? 选择:なかったと思う
6:"ウチ、クルマの中におったんや。~"选择:ゆさぶる后选择:もっとゆさぶってみる
7:"窗から见ると、ボートの上に~"选择:ゆさぶる后选择:もっとゆさぶってみる
8:"そのとき、もう1回、音が~"选择:ゆさぶる
9:"湖の上には、间违いなく~"选择:ゆさぶる后选择:もっとゆさぶってみる
10:残すは有罪宣告のみ? 选择:それは违う

法庭询问

对象:大泽木ナツミ 问题:"最后の发言について"
11:"ウチ、ハッキリ见たんや、ボートの~"つきつける(出示证据)湖的照片

法庭询问

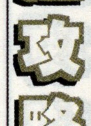
对象:大泽木ナツミ 问题:"どうして御剑を目击できたか?"
7:"でもな。ウチ、ちゃんと~"选择:ゆさぶる
8:カメラの问题を…? 选择:追求する
9:"そのカメラは、流星を撮影する~"つきつける(出示证据)ナツミのカメラ
10:何を撮影していたか? 选择:证处品を见せる
11:その证处品は? 选择:ヒョッシーの记事
12:ヒョッシーを撮ろうとしていた证处は? 选择:证处がある
13:その证处品は? 选择:ナツミのカメラ

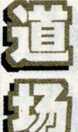
法庭询问

对象:大泽木ナツミ 问题:"ナツミのこと事件当夜のこと"
14:"ほかに见るモノもないねんから、~"つきつける(出示证据)ヒョッシーの记事
15:さて…どうする…! 选择:扩大写真を提出させる
16:くそっ!…どうする…! 选择:扩大写真に意义
17:写真のおかしい所は? 选择:铳を持っている手
18:その决定的な证处は? 选择:ピストル
19:御剑以外の谁が被害者を击てた? 选择:被害者自身

最后的逆转-第2天:侦探部分

1:留置所 … 移动する:ひょうたん湖公园~ひょうたん森
2:ひょうたん森 … 话す:明日の裁判





3:ひょうたん森 … 话す:御剑检事
4:ひょうたん森 … 话す:真宵のこと
5:ひょうたん森 … 移动する:公园诛 ∅惨盟
6:留置所 … 移动する:ひょうたん湖公园
7:ひょうたん湖公园 … 话す:ツミほろぼし
8:ひょうたん湖公园 … 取り引き……?:取り引きする
9:ひょうたん湖公园 … 移动する:警察署刑事课
10:警察署刑事课 … 话す:ヒョッシー
11:警察署刑事课 … 话す:道具を借りる
12:警察署刑事课 … どれを借りる?:金属探知机にする
13:警察署刑事课 … 移动する:ひょうたん湖公园~贷しボート屋前
14:贷しボート屋前 … 移动する:公园广场
15:公园广场… 矢张 つきつける(出示)ボンベ
16:公园广场… このボンベだけど……:お前のじゃないか?
17:公园广场… ボンベを何に使った?:何かをふくらませた
18:公园广场… うまくいかなかった?:さらにくわしく闻く
19:公园广场… 话す:飞んだボンベ
20:公园广场… 移动する:ひょうたん森
21:ひょうたん森 … 话す:ヒョッシー
22:ひょうたん森 … ヒョッシーは见つかりそう?:ヒョッシーはいない
23:ひょうたん森 … いないという证处は?:もちろんある
24:ひょうたん森 … その证处品は?:ボンベ
25:ひょうたん森 … 话す:事件の情报
26:ひょうたん森 … 移动する:公园广场~贷しボート屋前
27:贷しボート屋前 … 移动する:管理小屋内
28:管理小屋内 … 调べる:鹦鹉
29:管理小屋内 … 话す:サユリさん
30:管理小屋内 … 老人 つきつける(出示)弁护士バッジ
31:管理小屋内 … 老人 つきつける(出示)湖的照片
32:管理小屋内 … 长寿庵ののれんを继ぐ?:约束する
33:管理小屋内 … 话す:目击したこと
34:管理小屋内 … 移动する:公园广场~警察署刑事课
35:警察署刑事课 … 话す:ボート屋のオジさん
36:警察署刑事课 … 话す:DL6 号事件
37:警察署刑事课 … イトノコ:つきつける>オウム
38:警察署刑事课 … 移动する:警察署资料室
39:警察署资料室 … 话す:事件概要
40:警察署资料室 … 话す:被害者のこと
41:警察署资料室 … 话す:容疑者のこと

最后的逆转-第3天:法庭部分

1:オジさんは谁?选择:异议を申し立てる

法庭询问

对象:オジさん 问题:"事件のあった夜、目击したこと"
2:どうしますか?选择:寻问する
3:"そのうち、ボートが归ってきて、~"选择:ゆさぶる
4:"その男は被告人で"まさか人を击つ~"选择:ゆさぶる
5:审理が终了してしまう 选择:异议を申し立てる
6:どうすればいい!选择:异议を申し立てる

法庭询问

对象:矢张政志 问题:"事件の夜、目击したこと"
7:"その1发の音を闻いたあとは~"つきつける(出示证据)ナツミの证言书
8:证言を续けてもらう?选择:つづける

法庭询问

对象:矢张政志 问题:"事件の夜、闻いたこと"
9:"音が闻こえた瞬间のDJのコトバも~"选择:ゆさぶる
10:DJのコトバに意味は?选择:意味はある
11:"クリスマスはもう目の前ですね~"つきつける(出示证据)湖的照片
12:矢张が12时前に铳声を闻いたのは?选择:矢张は正しい
13:零时より前に铳声がなった证处 选择:もう1枚の湖的照片
14:11时50分の破裂音は铳声だったと言う证处 选择:ピストル
15:ボートの人影は谁?选择:御剑と犯人
16:犯人の名は…?选择:わからない
17:本当の杀人现场は?选择:管理小屋
18:ボートの上でピストルを击ったのは?选择:ボート小屋の管理人
19:なぜ2发击たなければならなかったか?选择:目击者を作るため

最后的逆转-第3天:侦探部分

1:成步堂法律事务所 … 话す:御剑のこと
2:成步堂法律事务所 … 话す:学级裁判
3:成步堂法律事务所 … 话す:その后の御剑
4:成步堂法律事务所 … 移动する:ひょうたん公园~管理小屋内
5:管理小屋内 … 调べる:金库
6:管理小屋内 … 移动する:贷しボート屋前~留置所
7:留置所 … 御剑 つきつける(出示)金库の中の手纸
8:留置所 … 话す:灰根高太郎
9:留置所 … 话す:悪梦
10:留置所 … 移动する:星影法律事务所
11:星影法律事务所 … 星影 つきつける(出示)金库の中の手纸
12:星影法律事务所 … 手纸は谁が书いたもの?:狩魔豪
13:星影法律事务所 … 话す:狩魔检事
14:星影法律事务所 … 话す:御剑信との胜负
15:星影法律事务所 … 移动する:成步堂法律事务所~警察署资料室
16:警察署资料室 … 调べる:半空的抽屉
17:警察署资料室 … 狩魔 つきつける(出示)金库の中の手纸

最后的逆转-第4天:法庭部分

法庭询问

对象:オジさん 问题:"法廷からいなくなったこと"
1:"ワシはその、この事件には~"选择:ゆさぶる
2:"ドーキというんですか?~"选择:ゆさぶる
3:この证人の名前は?选择:灰根高太郎
4:オウムに寻问をする?选择:もちろんする

法庭询问

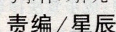
对象:オウム 问题:"饲い主の正体は?"
5:"オハヨー、オハヨー"选择:ゆさぶる
6:何を闻く?选择:お名前は?
7:管理人の正体と关系は?选择:もちろんある
8:その证处品は?选择:DL6 号事件资料
9:どのページ?选择:容疑者のデータ
10:"オハヨー、オーハヨー"选择:ゆさぶる
11:何を闻く?选择:金库の番号は?
12:管理人の正体と关系は?选择:カンケイある
13:その证处品は?选择:DL6 号事件资料
14:どのページ?选择:事件概要
15:まずい!……どうする!选择:异议を申し立てる

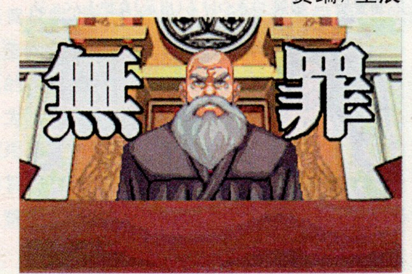
法庭询问

对象:御剑怜侍 问题:"DL6 号事件?自供"
16:"次の瞬间、1发の铳声。"つきつける(出示证据)DL6 号事件写真
17:写真のおかしい所は?选择:扉の弹痕
18:エレベータの弹痕は事件で出来たものだという证处 选择:ある
19:その证处品は?选择:DL6 号事件资料
20:どのページ?选择:被害者のデータ
21:……いかがでしょうか?选择:异议あり
22:犯人は弹丸を探す必要があった?选择:必要は别にない
23:今、言うべきか……!选择:すぐに言う
24:狩魔が击たれていたことを证明できる?选择:证处品を提示
25:その证处品は?选择:金属探知机
26:最后の证处は?选择:DL6 号事件の弹丸

尾声

27:真宵に见せる证处品 选择:DL6 号事件の弹丸


责编/星辰



读者调查表

Game fans

12 / 2001 《电子游戏与电脑游戏》

我的名字	联系地址 / 邮编	自画像
性 别	联系电话 / OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E－MAIL 地址	
玩 龄	个性留言	是否愿意加入会员

本月最爱游戏人气榜投票：

最佳 PS 游戏　最佳 GBA 游戏

最佳 PS2 游戏　最佳 DC 游戏

本期《电子游戏与电脑游戏》您：

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

最喜欢的编辑：

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写后寄回

填写读者调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期 10 位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您是从何时开始固定购买本刊的？作为本刊的读者，您是属于以下哪种类型？

A. 从开始就每一本都购买

B. 只是选择性的购买

C. 看见就买，有没有遗漏无所谓

■您认为经历了 5 年的“电子游戏与电脑游戏”哪一个时段做的最好？

A. 1996—97 年底　B. 1998—99 年底

C. 2000—01 年底　D. 2001 年—现在

E. 一直都好　F. 一直都不好

■您购买本刊的最主要目的是什么？

A. 有感兴趣的近期游戏攻略

B. 关注新游戏的动态

C. 业界新闻是最吸引人的部分

D. 通过杂志体会其他玩家的感受

E. 我只对特殊主机（手掌机、街机）感兴趣

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■您对目前的业界新闻、新游戏介绍、超攻略道场是不是满意？

■您认为编读往来部分应该增加怎样的一些小活动来促进与读者之间的交流？

■名作大家谈达到为玩家提供交流的目的吗？

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■您认为本刊是否需要增加新的栏目，请具体说明！

■您对本期杂志的印刷和纸张是否满意？

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的“电子游戏广场”系列丛书满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　B. 不是　C. 没有考虑到

D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏？

A. 是　B. 不是　C. 一般

（难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢一点！）

：我想对你说……

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□　B□　C□





A 款

由全体编辑签名的“电电”、“梦总”半年期刊各一套。

B 款

Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。





C 款



原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。

编辑部通讯地址：北京市清河邮局062信箱　邮编 100085

《电子游戏与电脑游戏》读者调查表 收

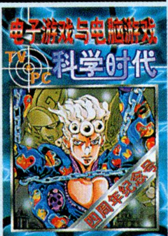
超值珍藏优惠目录



原价 ~~15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



原价 ~~7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



原价 ~~9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍,大量专题引人入胜,趣味十足。



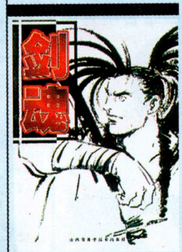
原价 ~~9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



原价 ~~7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



原价 ~~22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



原价 ~~25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价7.90元 优惠价 **6.00元**

《电子游戏广场》13至27期
邮购价10.00元

《电子游戏一点通》1至3含别册
邮购价8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至10期
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价28.00元 优惠价 **20.00元**

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(上、下)
单册原价28.00元 优惠价 **22.00元**

《电子游戏广场》合订1至6
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订7至12
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订13至18
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

《电子游戏广场》合订19至24
原价29.80元 优惠价 **25.00元**

邮购时请写清地址
邮费每本两元,五本以上免邮费



特别声明

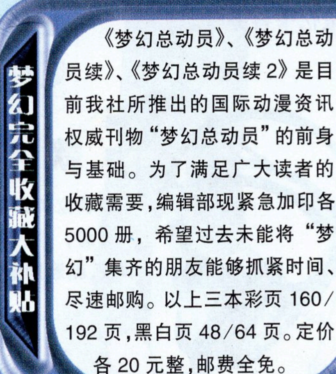
如有需要查询的读者,请继续使用010-64908493转11这个咨询电话和清河邮局062信箱。

另,本邮购部还有部分1996年典藏本和1997年典藏本存货,邮购价15元一本,邮购从速。秘技宝典续,最新优惠价为10元一本。

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场13	电子游戏广场21
电子游戏广场15	电子游戏广场22
电子游戏广场16	电子游戏广场23
电子游戏广场17	电子游戏广场24
电子游戏广场18	电子游戏广场25
电子游戏广场19	电子游戏广场26
电子游戏广场20	电子游戏广场27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货,每本定价10元,邮费每本2元,6本以上免邮费。

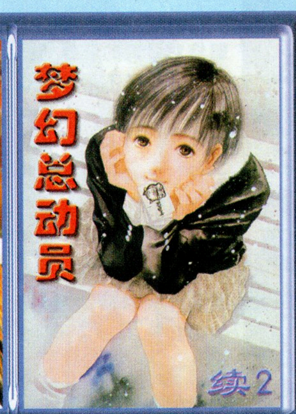


梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要,编辑部现紧急加印各5000册,希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页,黑白页48/64页。定价各20元整,邮费全免。







天满星 美髯公 朱仝

天空星 急先锋 索超

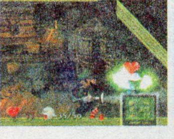
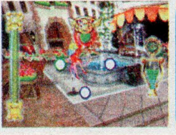
天雄星 豹子头 林冲

地空星 小霸王 周通

GAME游戏榜中榜

TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜 (10.11～11.10)

排名	画面	平台	游戏	类型	评语	厂商	发售日	销量
1		 	真·三国无双 2	ACT	BLUE:熬了好几个通宵。	光荣	2001 年 9 月 20 日	28 万 7420
2			化解危机 2	STG	DRAGON:金版的枪筒直是太帅了!	NAMCO	2001 年 10 月 4 日	13 万 4532
3	 		逆转裁判	AVG	星辰:日版第三类法庭。	CAPCOM	2001 年 10 月 12 日	12 万 1723
4	 		路易的公馆	ACT	CLOUD:我吸,我吸,我再吸!	任天堂	2001 年 9 月 14 日	11 万 1897
5		 	皇牌空战 4	STG	LASER:我又撞山头死掉了……	NAMCO	2001 年 9 月 13 日	10 万 5687
6	 		CAPCOM VS. SNK 2	FTG	LASER:又可以痛切 BLUE 了!	CAPCOM	2001 年 9 月 13 日	10 万 132
7			超级机器人大战 A	SRPG	星辰:唯一的遗憾就是我的等级太高了!	BANPRESTO	2001 年 9 月 21 日	9 万 561
8	 		EVE TFA	AVG	CLOUD:画面非常养眼(流口水)。	C's Ware	2001 年 9 月 27 日	8 万 4564
9			MEMORIES OFF	AVG	DRAGON:……(流口水)……	KID	2001 年 9 月 27 日	8 万 1561
10			喝彩吧!指挥家!	ETC	LASER:比跳舞机好玩多了。	SCE	2001 年 10 月 11 日	7 万 3532

游戏期待榜

排名	游戏	平台	厂商	发售日	类型
1	樱花大战 4	DC	SEGA	2002 年春	AVG+SLG
2	最终幻想 XI	PS2	SQUARE	2002 年 3 月	RPG
3	幻想水浒传 3	PS2	KONAMI	2001 年冬	RPG
4	心跳回忆 3	PS2	KONAMI	12 月 20 日	AVG
5	WILD ARMS 3	PS2	SCE	2001 年冬	RPG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	12,491
PS2	170,525
DC	3,737
N64	2,438
GB	10,432
NGC	73,386
WSC	11,375
GBA	214,621

编辑部本月悲情明星

ANGEL:前几天编辑部再次发生不可思议之灵异事件:每个人的电脑里都会收到大量以 eml 为后缀的文件,其扩散速度成几何状增加,大约半个小时就能复制到数千个,内务大总管 ANGEL 经过周密的侦查决定此乃病毒所为,于是开始了浩浩荡荡地母巢大作战,由于毒源隐藏十分隐秘,ANGEL 的几次搜查均无功而返,最后只好使出最终秘奥义:拔网线 + FORMAT,方才找出毒源,原来系 Laser 主机所为,但具知情人士透露:Laser 并无非法操作……第二天,编辑部所有电脑再次遭人攻击,症状同昨天一般无二,且此时 Laser 电脑并未开机,Laser 见状作仰天长笑曰:早就说了不是我干的,现在该相信我了吧?!ANGEL 现仍在奋力杀毒中且已不成人形,众人称此为 IMPOSSIBLE MISSION.

PS AVG

EVE The Fatal Attraction

唯美画风的侦探 AVG 游戏，攻略当中用 ×号加数字的方式来表示用光标点击需要调查的部分的次数，用△来表示事件及场景的发生，用#表示点击以外的行动。当全部 6 天的事件结束后，便会自动进行第 7 日的结局。

小次郎部分

第1日

【驿ホーム】
・恭子之脸 ×7
・电光揭示板 ×4
・恭子之脸 ×1
【あまぎ探侦事务所、室内】
・里面的门 ×4
・选择 YES
△亚美站立的场景
・画面上半部分任意处点击 6 回
・画面下半部分任意处点击 6 回
・亚美之嘴 ×1
△事务所内的场景
・小次郎之脸 ×4
△恭子入室
・恭子之脸 ×4
・小次郎之脸 ×5
・浴室 ×1
【サン・マンション】
・小次郎之脸 ×4
【セントラル・アベニュー】
・全体景色 ×2
・バー入口 ×1
【バー店内】
・小次郎之脸 ×3
・バーテン之脸 ×3
・ブレード之脸 ×4
・箱 ×2
・バーテン之脸 ×6
・小次郎之脸 ×3
【桂木探侦事务所】
・大楼正面楼梯部分 ×4
・小次郎之脸 ×3
・大楼正面入口 ×3
【事务所内】
・小次郎之脸 ×5
・所长室门 ×1
・弥生之嘴 ×10
・小次郎之脸 ×6
#返回桂木侦探事务所一次与安藤商量事情
【安藤商事前】
#与秘书谈话后来到社长室
【社长室内】
・安藤之脸 ×9
・亚美之脸 ×1
【车内】
・ハンドル ×5
・亚美之嘴 ×9
【あまぎ探侦事务所】
・恭子之脸 ×6
・亚美之脸 ×1
【安藤邸、玄关ホール】
・小次郎之脸 ×4
・亚美之脸 ×2
#去 1 楼的全部场所查看
#去 2 楼的全部场所查看
【书斋】
・安藤之脸 ×7
【食堂】
△食堂事件
【书斋】
・安藤之脸 ×4
【キッチン】
・亚美之脸 ×2
【2 阶、子供寝室】
#确认两个孩子已经睡着
【2 阶、亚美的部屋】
#在和亚美的会话结束后听到枪声
【1 阶、安藤寝室】
#谈话结束，强制来到玄关ホール。再从里庭移动到ガレージ(过场动画)
【1 阶、书斋】
・安藤之脸 ×4
△安藤退室
・小次郎之脸 ×3

第 2 日

【あまぎ探侦事务所、室内】
・恭子之脸 ×12
・小次郎之脸 ×3
【セントラル・アベニュー】
#在バー之中移动
【アベニュー、バー店内】
△ブレード走出バー店
・バーテン之脸 ×6
【桂木探侦事务所】
#在事务所内移动
【事务所内】
・弥生之脸 ×8
【安藤商事、入口前】
#移动到社长室
【社长室内】
・安藤之脸 ×5
【サン・マンション、入口前】
#迅速移动点。在まりな部分的第 2 日，于サン・マンション之前记录，随后まりな登场。
・小次郎之脸 ×4
△まりな登场，来到 403 号室
【403 号室】
・小次郎之脸 ×4
・まりな之脸 ×8
【あまぎ探侦事务所】
#在事务所内移动
【事务所内】
・恭子之脸 ×5
【安藤邸、入口前】
・亚美之脸 ×4
【书斋】
・安藤之脸 ×6
【子供部屋】
・美佳之脸 ×5
・美纪之脸 ×5
【2 阶廊下】
・テラス入口 ×1
△アドリア发生事件
【书斋】
・安藤之脸 ×5
【亚美の部屋】
・亚美之脸 ×5
【子供部屋】
・美纪之头 ×3
・美纪之嘴 ×6
【亚美の部屋】
・亚美之脸 ×6
【书斋】
・安藤之脸 ×5
△安藤、退室
#这之后按顺序调查全部房间
【子供寝室】
△与两个孩子谈话的事件
【2 阶廊下】
#移动到门口

第 3 日

【安藤邸・书斋】
・桌子 ×1
△在桌子上方的画面处
・右边抽屉最上方的钥匙孔 ×1
・打开右方的抽屉
・指轮之箱 ×4
・按△键关闭右侧的抽屉
・打开左侧的抽屉
・アルバム ×1
・按△键关闭左侧的抽屉
・按△键离开桌子
・パイプセット ×1
【亚美の部屋】
・镜台前的相片 ×3
【子供部屋】
・小次郎之脸 ×3
#迅速移动点。まりな接受解读暗号的委托，返回事务所。
【あまぎ探侦事务所】
#在事务所内移动
【事务所内】
△恭子解读场景
・左侧ブロック上的数字 ×3
・中央ブロック上的数字 ×2
・右侧ブロック上的数字 ×4
△解读完了，回到事务所的场景
・恭子之脸 ×5
・国税局 ×3
・警视厅 ×3
・安藤商事 ×5
#退出终端的操作
・恭子之脸 ×3
【桂木探侦事务所、入口】
#进入这个场景之前，如果まりな篇的剧情进行到第 3 日并在サン・マンション之前记录了的话，会有隐藏事件发生。
#在事务所内移动
【事务所内】
・弥生之脸 ×8
【サン・マンション 402 号室】
・全景 ×3
・窗 ×3
・AV 机器 ×3
・タンス ×3
・绘 ×2
・ベッド ×2
・テーブル ×3
・天井 ×3
・小次郎之脸 ×4
△料理中的弥生的场景
・全景 ×2
・弥生之身体 ×3
・弥生之手 ×2
・弥生之脸 ×6
【セントラル・アベニュー】
#在バー店内移动
【アベニュー、バー店内】
・バーテン之脸 ×3
・ヒルツ之脸 ×3
・ヒルツ之身体 ×4
・全景 ×3
・バーテン之脸 ×3
・ヒルツ之脸 ×6
△ヒルツ离开房间
・バーテン之脸 ×5
【サン・マンション】
・マンション入口 ×3
【セントラル・アベニュー】
#在バー店内移动
【アベニュー、バー店内】
・バーテン之脸 ×4
【あまぎ探侦事务所】
#在事务所内移动
【事务所内】
・恭子之脸 ×5
【安藤商事】
#迅速移动点。まりな在公园看到亚美归来，并且去了安藤商事。
#移动到社长室
【社长室前】
△アドリア来客中的场景
・亚美之脸 ×8
【あまぎ探侦事务所】
#在事务所内移动
【事务所内】
・恭子之脸 ×7
【安藤邸】
#吃饭事件结束之后，去往书斋
【书斋】
△安藤电话中的场景

・安藤之脸 ×10
[子供部屋]
・美佳之脸 ×4
・美纪之脸 ×7
・美佳之脸 ×1
[亚美の部屋]
・亚美之脸 ×3
△写真表示
・亚美之脸 ×4
[子供部屋]
・美纪之脸 ×5
[ガレージ]
#从这里去往 2 楼走廊
[2 阶廊下]
△亚美与安藤会话的场景
[书斋]
△走出这里，安藤离去
[子供寝室]
#确认两个孩子已经睡着
[亚美の部屋]
#确认亚美正在睡觉
[书斋]
・安藤之脸 ×7
[ガレージ]
#这之后调查全部房间
[书斋]
△安藤死亡的事件

第 4 日

[安藤邸、安藤寝室]
#移动到小孩的卧室
[子供寝室]
・美纪之头 ×4
[书斋]
・全景 ×1
・パイプセット ×1
△パイプセット上方→返回
・桌子 ×1
△发现掉在地上的铁管
・钥匙 ×1
・右侧的抽屉 ×1
・指轮之箱 ×1
△发现没有宝石的指轮
[2 阶廊下]
・小孩的卧室 ×1
[亚美の部屋]
・亚美之嘴 ×7
[玄关]
#与美纪见面之后移动到书斋
[书斋]
・桌子 ×1
・钥匙 ×1
・右侧的抽屉 ×1
・指轮之箱 ×1
△确认宝石嵌在指轮之上
・指轮之箱 ×1
△将宝石取下来
・指轮之箱 ×1
[寝室]
・遗体 ×1
[食堂]
・亚美之嘴 ×6
△两个孩子进入餐厅，告知事件的真相
・亚美之脸 ×5
・小次郎之脸 ×7
・亚美之脸 ×1
[まりな探偵事务所]
#移动到事务所内
[事务所内]
・恭子之脸 ×1
・小次郎之脸 ×6
・恭子之脸 ×9
[セントラル・アベニュー]
#在バー店内移动
[アベニュー、バー店内]
・バーテン之脸 ×4
・ヒルツ之脸 ×7
[桂木探偵事务所、入口]
#移动到事务所内
[事务所内]
・小次郎之脸 ×3
#移动到所长室
[所长室]
・弥生之嘴 ×11
[事务所内]
・小次郎之脸 ×3
[安藤商事前]
#移动到社长室
(接续第 4 日)
[社长室]
・桌子 ×1
・钥匙 ×1
・最上面的抽屉 ×1，发现エルディア谍报员的照片。
・打开正中间的抽屉 ×1
・打开最下面的抽屉 ×1
#在这里可以听到额外的声音
・桌子 ×1
#随后连续打开 3 次抽屉，再次听到额外声音
・桌子整体 ×2
#用△键离开桌子
・小次郎之脸 ×3
・绘画 ×3
△在隐藏的书架场景之中发现了施设记录照片的相册，此时亚美进入社长室内。
・亚美之脸 ×7
・小次郎之脸 ×7
#离开あまぎ侦探事务所，去往桂木侦探事务所。
[桂木探偵事务所、入口前]
#在事务所内移动
[事务所内]
・小次郎之脸 ×3
・弥生之脸 ×5
△在外面被追了出来
[入口前]
・入口 ×1
#生气的弥生上方
・弥生之嘴 ×5
・小次郎之脸 ×3
[あまぎ探偵事务所]
#移动到事务所内，等候到第 2 天

第 5 日

[あまぎ探偵事务所、事务所内]
・小次郎之脸 ×4
[空港]
・小次郎之脸 ×4
・中央上部的时刻表 ×3
・サービスカウンタ ×1
・小次郎之脸 ×2
[あまぎ探偵事务所]
#在事务所内移动
[事务所内]
・小次郎之脸 ×3
△まりな、ユカ来访
・まりな之嘴 ×9
#按△键移动まりな离开事务所内的场景
・小次郎之脸 ×4
#迅速移动点。在まりな部分之中进行到"エルディア大使馆から出る"故事，进入这之前的台词
・小次郎之脸 ×1
#按△键移动，ユカ来访。接受ユカ的委托，去往安藤邸。
(接续第 5 日)
[安藤邸、玄关]
#去往小孩的房间
[2 阶、子供部屋]
・全景 ×4
・美佳之脸 ×4
・美佳之身体 ×3
・美纪之脸 ×4
・美纪之身体 ×3
・美纪之痣 ×3
#移动到外面在安藤邸附近的路上发生与プリーチャー对决场景。
[病院]
#探望まりな之后回到事务所
[あまぎ探偵事务所]
#移动到事务所内
[事务所内]
・恭子之脸 ×11

第 6 日

[あまぎ探偵事务所、事务所内]
△本部长登场场景
・小次郎之脸 ×3
・恭子之脸 ×7
#按△移动
[セントラル・アベニュー]
・小次郎之脸 ×3
[サン・マンション]
#移动到安藤邸
[安藤邸]
#移动到桂木探偵事务所
[桂木探偵事务所]
#移动到セントラル・アベニュー
[セントラル・アベニュー]
△ブレード与少年遭遇
・ブレード之脸 ×2
・少年之脸 ×3
・ブレード之脸 ×1
[内调本部、入口]
#先点击入口再向办公室内移动
#迅速移动点。在まりな部分没有进行到听完美作之话的时候不能进入。
[オフィス内]
・小次郎之脸 ×3
・本部长之脸 ×8
・小次郎之脸 ×5
・本部长之脸 ×4
[病院]
#移动到ロビー
[ロビー]
△冰室恭子、美作的密谈场景
#点击电梯，移动到病室的走廊
[廊下]
#点击最右面的门，移动到まりな的病室
(接续第 6 日)
[まりなの病室]
・まりな之脸 ×8
・ユカ之脸 ×5
・门 ×1
[廊下]
#移动到ロビー
[ロビー]
#移动到病院前
[病院前]
#移动到内调本部
[内调本部、入口]
#在オフィス内移动
[オフィス内]
・本部长之脸 ×4
[病院]
#从病室前移动到走廊内
[廊下]
△ユカ事件发生后，到まりな的病室
[病室]
・まりな之脸 ×9
△冲まりな怒吼，来到病院之外
[セントラル・アベニュー]
△发现アドリア在バー内饮酒的场景
・アドリア之嘴 ×3
・小次郎之嘴 ×3
・后面的黑色衣服 ×1
#躲开追踪的人，移动到あまぎ侦探事务所
[あまぎ探偵事务所、入口前]
・アドリア之脸 ×4
#移动到事务所内
[事务所内]
・恭子之脸 ×4
・アドリア之脸 ×4
△从 2 楼看见冰室的场景
[病院]
#移动到病室前的走廊
[廊下]
・本部长之脸 ×4
・门 ×1
[病室内]
△从ユカ看病的场景转移到プリーチャー的过场动画。跟踪プリーチャー移动到下水道
[下水道]
#与其他的场面不同，这里由可无限移动的场景构成。点击 2～3 不同场所，共有 3 种场景的画面可以变化，完成以下的条件即可推进剧情发展。
① 3 种类型的下水道场景，每种各出现 2 回以上
②在最后听取小次郎的信息
③在最后观察下水道的全景信息
△条件全部满足后便会出现プリーチャー奇袭的动画

まりな部分

第1日

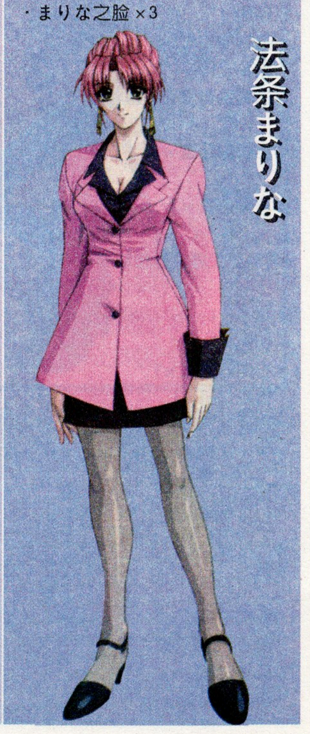
【サン・マンション 403 号室】
・まりな之脸×6
【サン・マンション入口】
・まりな之脸×5
【内调本部前】
#移动到オフィス内
【内调本部オフィス内】
・本部长之脸×9
・まりな之脸×5
・左侧的文件堆×6
・まりな之脸×1
・オフィス办全景×5
・まりな之脸×1
・本部长之脸×1
△杏子、ユカ进入房间
・ユカ之脸×6
・本部长之脸×5
【ユカの家(藤井宅)】
・入口×5
【ユカの家、リビング】
【ユカの家、书斋】
・まりな之脸×4
・房间整体×3
・脸下方的绘画×2
・左面的桌子×4
・桌子上的架子×3
・右侧的书架×4
【ユカの家、ユカの部屋】
・まりな之脸×3
・房间整体×3
・窗×3
・クロゼット×1
・ベット×4
・课桌×3
△枪声事件。移动到リビング
【内调本部前】
#移动到オフィス内
【内调本部オフィス内】
・本部长之脸×7
・ユカ之脸×4
・まりな之脸×2
【江崎宅】
#移动到リビング
【江崎宅、リビング】
・まりな之脸×5
△这段时间内可能移动到地下室
【江崎宅、地下室】
・まりな之脸×4
・房间整体×4
・床上的血痕×4
・天井的绳子×4
・面前的球×3
・左侧的架子×3
・里面的架子×4
・里面的箱子×4
・点击右侧里面的门,移动到リビング
【江崎宅、リビング】
・まりな之脸×1
・右侧的书架×4
・房间整体×4
・脸下方的绘画×3
・カーテン×3
【内调本部前】
#移动到オフィス内
【内调本部オフィス内】
・本部长之脸×7
・まりな之脸×4
・ユカ之脸×6
・本部长之脸×6
△杏子进入房间
・杏子之脸×6
・本部长之脸×6
【サン・マンション前】
#在 403 号室内移动
【サン・マンション 403 号室】
・ユカ之嘴×3
△在 403 号室的リビング内切换
・まりな之脸×3
△浴室的场景
・ユカ的嘴×7

第2日

【内调本部オフィス】
・アドリア之嘴×5
△本部长进入房间,在オフィス内的画面处
・本部长之脸×6
・アドリア之脸×1
△打了本部长一记耳光后,アドリア离开房间
・本部长之脸×6
・ユカ之脸×3
・本部长之脸×5
【内调本部前】
・ユカ之脸×4
△可以移动到ユカ的学校
【ユカの学校、校门】
・ユカ之脸×3
【森田宅】
#在室内移动
【森田宅、室内】
・平井之脸×6
・椅子上的血痕×1
・右侧的书架×1
・右侧里面的房间入口×2
・窗×3
・まりな之脸×4
・平井之脸×1
△平井离开房间
・右侧的书架×1
△文件入手
【F&D 社、入口前】
・入口×1
#移动到エレベータ前
【F&D 社、エレベータ前】
・左侧的海报×1
・电梯按钮×1
【F&D 社、オフィス前】
・右侧入口之门×4
△捉拿ヒルツ事件
【F&D 社、オフィス内】
・ヒルツ之脸×4
【桂木探侦事务所、入口前】
#移动到事务所内
【事务所内】
・弥生之脸×9
【ユカの家、家の前】
#调查过家中的 3 个场所后,走到外面的大门口前。
・警官之脸×1
△调查庭院的事件
【サン・マンション前】
#迅速移动点。记录之后切换到小次郎部分,完成小次郎与まりな见面的事件
【内调本部前】
#移动到オフィス内
【内调本部オフィス内】
・本部长之脸×3
△ファイル的解说场景
・本部长之脸×5
・杏子之脸×9
【ユカの学校、校舍前】
#移动到教室
△迎接ユカ的事件
【F&D 社、入口】
・移动到オフィス前
【オフィス前】
・右侧入口之门×1
△亚美、ジョーンズ的交涉场景
・ジョーンズ之嘴×6
【サン・マンション 403 号室】
・まりな之脸×4
・电话×1
△ユカ返回
・ユカ之脸×3
・按△键移动到厨房
△宴会场景
・任意点击まりな、弥生、ユカ 7 次

第3日

【サン・マンション 403 号室】
・ユカ之脸×4
【ユカの学校】
・入口×1
△把ユカ送到学校的事件
【内调本部、入口】
#在オフィス内移动
【オフィス内】
・本部长之脸×2
△展示プリーチャー的照片
・本部长之脸×8
【あまぎ探侦事务所、入口】
#移动到事务所内
【あまぎ探侦事务所、事务所内】
・恭子之脸×3
△ファイル的展示
・恭子之脸×2
【F&D 社、入口前】
#移动到オフィス内
【F&D 社、オフィス】
・ヒルツ之脸×4
△ヒルツ、まりな增加的场景
・ヒルツ之脸×1
【桂木探侦事务所、入口】
#移动到事务所内
【事务所内】
・弥生之脸×9
【セントラル・アベニュー】
・路面中央×3
・里面的栅栏×3
・路面中央×1
・里面的栅栏×1
△移动到公园
【公园】
・公园全景×3
△亚美等 4 人告别的场景
・少年×3
・美纪×5
・美佳×4
・亚美×4
・全景×3
#点击跟前的道路,返回セントラル・アベニュー
【内调本部】
#移动到オフィス内
【オフィス内】
・杏子之脸×5
・本部长之脸×6
・まりな之脸×3
【F&D 社、入口前】
#移动到オフィス前
【F&D 社、オフィス前】
・まりな之脸×3
△ヒルツ离开,可在オフィス内自动移动
【F&D 社、オフィス】
・ジョーンズ之脸×5
【あまぎ探侦事务所】
#节止到目前的行动状态,在小次郎部分达成了"小次郎が暗号を解读した"事件后,告诉冰室解读的结果。
#移动到事务所内
【事务所内】
・恭子之脸×2
△暗号解读的说明场景中
・恭子之脸×3
・まりな之脸×3



[内调本部]
#移动到オフィス内
[オフィス内]
・本部长之脸×2
△展示暗号
・本部长之脸×1
[F&D社、入口前]
#移动到オフィス内
[F&D社、オフィス内]
・まりな之脸×3
・ジョーンズ的桌子×1
△ブレード登场事件
[内调本部]
#移动到オフィス内
[オフィス内]
・本部长之脸×6
[ユカの学校]
#移动到教室
[教室]
・ユカ之脸×4
[サン・マンション403号室]
・ユカ之脸×5
△与本部长连络
[F&D社、オフィス前]
△过场动画
・まりな之脸×4
・ユカ之脸×4
・右侧的桌子×4
・左侧的桌子×1
・ジョーンズ的桌子×3
△发现大金的场景
[F&D社、入口前]
・本部长之脸×6
・まりな之脸×3
・ユカ之脸×5
・本部长之脸×1

第4日

[サン・マンション403号室]
・ユカ之脸X6
[警察署前]
・ユカ之脸×4
・まりな之脸×4
[内调本部、入口]
#在オフィス内移动
[オフィス内]
・本部长之脸×8
・まりな之脸×3
・ユカ之脸×5
・本部长之脸×1
#移动到入口
[内调本部、入口]
・ユカ之脸×3
[藤井宅、入口前]
#经由リビング移动到书斋
[书斋]
・左侧的桌子×3
△搜查家中的场景
・左侧的桌子×2
△发现照片的事件
・まりな之脸×7
[ユカの部屋]
・クロゼット×4
・まりな之脸×2
#经由リビング移动到入口

[入口前]
・警官×3
・まりな之脸×2
[ユカの学校、校舍前]
・入口×1
[内调本部前]
#移动到本部室内
[内调本部オフィス内]
・本部长之脸×10
[安藤商事]
#迅速移动点。在小次郎部分，如果没有完成早晨安藤邸内的事件，则亚美不会出社
(接续4日[安藤商事])
#在社长室移动
[社长室]
・亚美之脸×8
・まりな之脸×4
[桂木探偵事务所]
#迅速移动点。进入小次郎部分的弥生与小次郎见面的场景。
#移动到事务所内
[事务所内]
△弥生哭泣的场景之后，来到内调本部
[内调本部前]
#移动到オフィス内
[内调本部オフィス内]
・本部长之脸×7
・まりな之脸×1
・杏子之脸×5
#移动到本部前
[内调本部前]
△与エドリア、エドワード见面，然后去アメリカ领事馆
[アメリカ领事馆、ロビー]
・まりな之脸×4
・アメリカ之脸×6
・まりな之脸×3
[领事馆前]
・まりな之脸×6
[内调本部前]
#在本部前移动
[内调本部オフィス内]
・本部长之脸×5
[ユカの学校]
・入口×1
[教室内]
・まりな之脸×3
・教室全景×1
△在ユカ的衣服上发现了血痕。于屋上发生与プリーチャー对峙的事件

第5日

[サン・マンション403号室]
・本部长之脸×8
(接续5日[サン・マンション403号室])
・ユカ之脸×5
・まりな之脸×4
#在402号室移动
・弥生之嘴×9
#移动到マンション前
[マンション前]

・ユカ之脸×4
・まりな之脸×3
[あまぎ探偵事务所、事务所前]
・まりな之脸×3
・ユカ之脸×4
#移动到事务所
[事务所]
・まりな之脸×3
・ユカ之脸×3
△小次郎登场
・小次郎之嘴×9
#在事务所前移动
[事务所前]
・まりな之脸×3
・ユカ之脸×4
#移动到安藤邸。途中路线变更，去往エルディア大使馆
[エルディア大使馆]
#移动到大使馆内
[大使馆内]
△与平井见面的事件
・大使馆员×3
[安藤邸]
・全景×3
・2楼×3
・1楼×2
・墙根×2
・门×2
・まりな之脸×2
・入口×1
△プリーチャー从安藤邸出来。与プリーチャー的对决场景
・プリーチャー之嘴×5
・小刀×3
△听到ユカ的声音后，まりな返回的场景

第6日

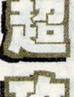
[病院]
・まりな之脸×4
・全景×1
△亚美登场
・亚美之脸×9
△亚美退场，ユカ睁开了眼
・ユカ之脸×5
△ユカ退场，本部长来访
・本部长之脸×7
△本部长退场，美作、冰室一起来访。まりな躺在床上的场景
・美作之脸×13
・冰室之脸×7
#按△键移动，返回病室内的画面
・门×1
△ユカ和弥生进入房间
・弥生之脸×10
△注射事件
・ユカ之脸×5
・门×1
△小次郎来访
・小次郎之脸×9
△小次郎退场
・ユカ之脸×1
△ユカ也退场
#迅速移动点。在小次郎部分没有进入最终部分，不会先来到这里。

・まりな之脸×1
△まりな回复事件
△小次郎再次返回
・小次郎之脸×1
△给他看施设内的相片
・小次郎之脸×8
△まりな给他看手臂的事件之后便睡过去了
[安藤邸、书斋]
△小次郎与プリーチャー交战之后，从医院出来来到亚美所在的安藤邸
・亚美之脸×15
△在安藤邸与亚美会话后，自动进入第7日，故事也会随之展开。

小次郎的第7日

[病院、まりな病室]
・本部长之脸×5
・ユカ之脸×5
・本部长之脸×2
[あまぎ探偵事务所、事务所内]
・恭子之脸×7
#在エルディア大使馆内移动
[エルディア大使馆]
・プリシア之脸×16
[セントラルアベニュー]
#在バー之中移动
・プリーチャー×5
・ブレード×5
▽プリーチャー退室
・ブレード之脸×4
#移动到バー之外
[セントラルアベニュー・バー入口前]
▽与ユカ合流
・ブレード之脸×3
#以下全部自动展开





秘传！DC 上网全攻略

一、用美版浏览器 PLANET WEB 上网

例：ISP 为 263，用户名：263、密码：263、电话号码：95963

因为 DREAM PASSPORT 不能直接使用自己的 ISP 拨号，所以只能用可以自己选用自己 ISP 的美版浏览器 PLANET WEB 先拨号。进入后先选择 USA，然后就进入了如图 11 的画面，图中四个选项分别是：Internet Connection（连接 INTERNET）、Email Account（设定 EMAIL）、Optional Settings（选项设置）、Timezone（时区设定）。我们的主旨是用 DREAM PASSPORT 上网，所以别的我们就不用管了，现在点击 Internet Connection（连接 INTERNET），进入后就会出现如图 12 的画面。在 BASIC INFO（基本设定）中 Your Real Name（真实姓名）中随便填入一个 ID，User Login（用户名）中填入你的 ISP 的用户名（例：263），Password（密码）中填入 ISP 的密码（例：263），Dial Up Number（电话号码）填入你的 ISP 的电话号码（例：95963）。在下一页（图 13）DIAL OPTIONS（拨号设定）中，Dial（拨号线路）选项中选择你的电话线是音频的（Tone）还是脉冲的（Pulse），剩下的我们只需要将 Blind dial（不识别忙音）变成 ON 就可以了。后面的（图 14）PROXY SETTING（代理服务器设置）可以不管。

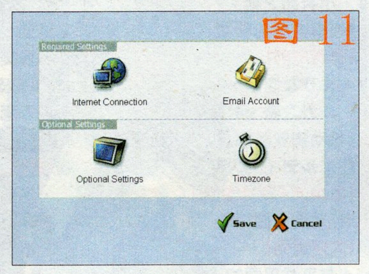


图 11

图 12

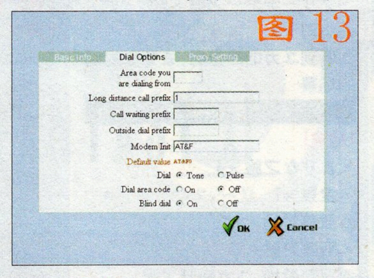


图 13

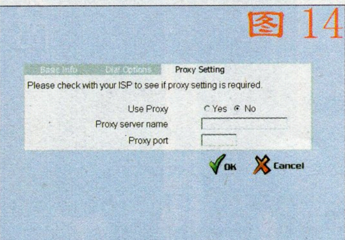
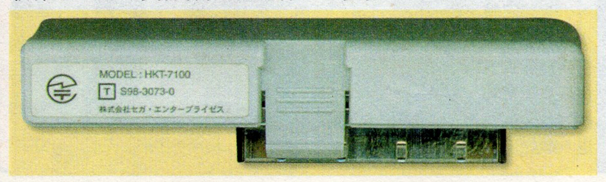


图 14

都设定完毕之后会回到图 11 的画面点 SAVE 保存就可以拨号上网了。以后也可以用 DREAM PASSPORT 浏览网页。如果你只是为了用来进行浏览、下载游戏存盘数据等活动，了解以上的步骤就足够了，如果你还要体验一下 DREAM PASSPORT 中可以与 ICQ 媲美的软件 CH@B 的话我们还要进行下一步。



二、用电脑注册你的 DC

首先，从网上下载 PC 用的 DREAM PASSPORT 安装到电脑上。下载地址：http://www.dricas.com/cgi-bin/dppc2b/multi2.cgi?down=0001。如果你的 WINDOWS 不是日文版，你就需要找一个能在中文版 WINDOWS 下看日文的软件，这里本人推荐 NJSTAR（南极星），具体好处后面会提到。（什么？你找不到，那就去找 CLOUD 要好了，我就是管他要的。）废话少叙，安装好 DREAM PASSPORT 后我们就开始在网上注册你的 DC 了。

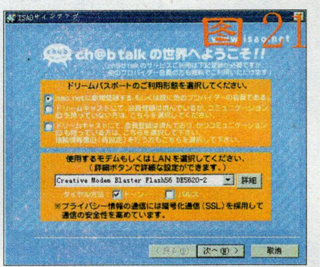
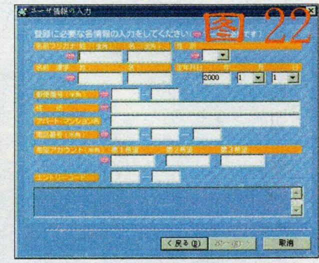


图 21

1、如图 21，先在“ドリームパスポートのご利用形态を选择してください。”中选择“isao.net に新规登录する、もしくは既に他のプロバイダーの会员である。”，不管你是不是拨号到 INTERNET，都要将“使用するモデムもしくは LAN を选择してください。”选项中的选项变成“LAN 接续”。（*注：这里是一定要注意的，如果你选择的是拨号的话，你将会拨长途到日本进行注册……）好了，现在进行拨号，然后点击“次へ”进行下一步设置。

2、如图 22，如果刚刚你忘记拨号了，这里会提示你无法读取利用制约，只需要拨号后再回到这步就可以了。这一步中我们只需要等待读出来利用制约，然后点击同意就可以了。

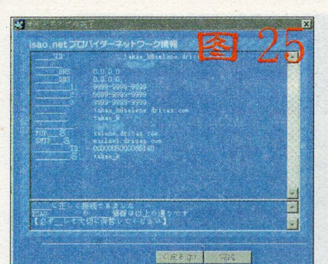

图 22

3、如图 23，这步中，我们要做的就是填入个人信息，这回知道我为什么推荐用 NJSTAR 了吧，我们输入的中文，日本的服务器是不会认的，我们需要 NJSTAR 自带的日文输入法来帮我们完成这一项。我先把日文的表格做一个小翻译吧。“名前フリガナ（名字注音，要填入片假名）”、“アパート・マンション名（公寓名）”、“希望アカウント（希望注册的 ID）”，其他的都是汉字，エントリーコード不用填。这里我要简单说说 NJSTAR 的使用方法：要显示日文就点击程序上那个旗子的图标，然后选择“JAPANESE ATUO-DETECT”；输入日文字符是在显示日文的基础上点那个键盘的图标然后选择“JAPANESE INPUT”，之后屏幕底下会出现一个长条的输入器，这样就可以通过输入罗马拼音来输入日文假名了，右边的“√”符号是用来选择使用方式，将里面的“カナ 3”和“全角 1”都选上就可开始输入数据了。

图 23

4、如图 24，确认后就可以向服务器发送注册信息了，然后服务器会发给你注册成功的 ID 的 E-MAIL 信箱和密码，这时候你需要输入你的 CH@B ID（コミュニケーション名），这个名字也

图 24



可以跟注册的 ID 相同也可以是汉字、假名，选择一个喜欢的名字输入进去吧。

5、如图 25，最后将所有服务器发给你的 ID、密码、POP3、SMTP 等设置都记下来后我们的网上注册就全部完成了。

三、DC 在线注册



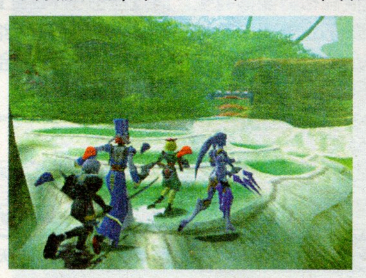
首先找来一张 DREAM PASSPORT3 或者附带 DREAM PASSPORT3 的游戏。(推荐用"梦幻之星在线" Ver. 2、CRAZY TAXT2 或者 CAPCOM VS SNK2) 进入游戏后你应该会发现通过使用美版浏览器拨号后游戏中的网络选项可以使用了。选择网络进去后按 L 键可以叫出来一个菜单，项下选"オプション(OPTION)"进去以后我们先来选择右下角的"ネットワーク情报(NETWORK 情报)"。随后我们可以看到网络情报设定选项：プロバイダー(PROVIDER)选成"ユーザー(USER)"，情报设定选项选成"セガ(SEGA)"按 A 键后机器会拨号然后去 SEGA 的网网络服务器。这里我们需要进行最后的确认，先点击这个页面的"ユーザ情报・确认(USER 情报・确认)"，然后机会进入一个登陆页面，在这个页面输入刚刚抄下来的 ID(ログイン ID) 和密码(ログインパスワード) 例：我的 ID 是：takae-k @ selene. dricas. com、密码嘛……不告诉你。输入后即可以进入确认画面，这里我们只需要不定地按"すすむ(下一步)"最后会出现让你选择保存方式：IN PASS 情报を记录パスワードも记录(将所有资料包括密码一起保存在你的 DC BIOS 里面)、NO PASS 情报を记录パスワードを除く记录(除了密码之外将其他资料保存在 BIOS 中)、CANCEL 记录を终止记录を终止します(取消记录终止保存)。



记录完成后会回到 NETWORK 情报画面，这回我们要把プロバイダー和情报设定选项都选成"ユーザー"，按 A 确定后会进入帐号设定画面。首先我们看到的是"ユーザープロバイダーアクセスポイント(USER PROVIDER ACCESS POINT)"画面，这里面我们可以设定 3 个 ISP 电话号码，我们在第一行填入 95963(前文提到了，我只以 263 做例子，使用其他 ISP 的朋友请填入相应 ISP 的电话号码) 然后点"すすむ"进行下一步；下面这个画面是输入 ISP 提供的用户名(ログイン ID) 和密码(ログインパスワード)，这里我就不多说了，按照 ISP 给你的用户名和密码填吧，填好后按"すすむ"继续；下一步是设定 DNS 解析和代理服务器，这里我们只需要保持不变(プライマリ DNS：主 DNS，セカンダリ DNS：辅 DNS，Proxy サーバー：代理服务器地址)，按"すすむ"继续吧；这一步，我们要把刚才记下来的关于 E－MAIL 信箱的资料填入，メールアカウント(E－MAIL 信箱 ID)填入刚才注册的用户名，メールパスウード(E－MAIL 信箱密码)中填入刚才记下来的密码，メールアドレス(E－MAIL 信箱地址)填入刚才记下来的 E－MAIL 信箱地址，确认无误就可以点击"すすむ"进入下一步了；这一步我们要进行邮箱的 POP3 服务器和 SMTP 服务器设置，在メールサーバー中填入刚才记下来的 SMTP 地址，在 POP3 サーバー中填入刚才记下来的 POP3 服务器地址，确认好后我们来点击"すすむ"进行最后的设置；最后是确认 CH@B ID 的，把刚才记下来的コミュニケーション ID 输入好后就会出现刚才那样的保存画面，选择保存后就可以真正的体验用 DC 上网的乐趣了。







我们拥有了 DC 的 ID 后除了能够使用 CH@B 还可以在线对战游戏和玩《梦幻之星 ONLINE》了，不过这些在线游戏都是要收费的，详细建立帐号与交费方法我就不在这里多说了，不懂的朋友可以发 E－MAIL(qwa@netease. com) 给我或者用 CH@B 联系我(我的 ID：0000005000079942)，NJSTAR 的使用方法上面不懂的人可以去问问 CLOUD。另外本人特别感谢 DConline 中文网(http：//www. dreamcastcn. com)的 JeffMa 提供帮助。

附：DREAM PASSPORT3 的实用技巧

快捷键：

1、返回：[X＋←]
2、前进：[X＋→]
3、至本页最上：[X＋↑]
4、至本页最下：[X＋↓]
5、查看当前地址：[在状态栏按 Y＋A]
6、保存图片：[在图片上按 X＋A]
7、清空内存：[在刷新上按 X＋A]
8、删除书签：[在书签上按 X＋A]
9、看时间：[右下角的接续时间栏按 A＋START]
10、删除：[在输入文字时按 START＋X]
11、收藏夹：[B＋START]
12、历史记录：[Y＋START]
13、继续：[断线时按 X＋START]
14、察看 HTML：[在中止上按 X＋A]

注：11－14 必须在使用秘技后才能激活。秘技如下：

隐藏秘技："按住 A 键不放再连续按 START 键 10 次"。听到一声效果音之后就可以使用一些隐藏机能。如上文提到的几个隐藏快捷键，除此之外还有一些小变化。

文/KYOUI　责编/CLOUD

ALL 纵横四海

ALL OF THE WORLD





这一期的"纵横四海"可以说是一年来内容最为丰富的一次，就算是在2001年的最后一期送给大家的礼物吧。首先就是非天给大家带来的《三国的真相》，这一次他们改变了写作的手法，让文章变得更加好看。然后是NT骑士团出品的"FF8之不可思议事件"，从上期的读者调查表上来看，本文是相当受欢迎的，希望SQUALL－LH能够再接再励。随后的两篇也是重量级作品，一篇是MASTERZ的介绍东瀛阴阳术与鬼怪的文章，虽然在里面掺杂了不少有关动漫画方面的知识，但laser相信大家应该很轻松的能够看懂。再过些日子PS上最后大作《东京魔人学园外法帖》就会发售了，希望本文能够给大家"补充些给养"。另外一篇是DARKBABY带来的"龙骑士系列漫谈"，他秀丽的文风一定会给大家带来很高的享受。

——laser

三国的真相

谈兵演武说官渡

文／非天工作室

汉末三国时代，风云汹涌，战乱频仍，留下许多著名的战例，供后人研究和凭吊。别的不说，中国历史上最著名以少胜多的战役，就有三场发生在东汉末年和三国初期——官渡大战、赤壁大战和夷陵大战。并且有趣的是，这三大战役都是用火来取得最后胜利的。燧人氏钻木的时候，一定想不到这温暖的火焰，会成为杀人的利器……

以前我们都是以人物为主线，来谈论三国的真相，现在换个花样，以重要事件为主线。首先，就先从这三场著名的战役讲起。演义中的这三大战役，官渡之战可谓是最真实的。一来，因为它不象后两场战役，有那么明显的正邪善恶感情色彩作怪（赤壁，作者当然站在孙刘一边，夷陵，则站在蜀汉一边），虚构的成分不多；二来，《三国志》等史书中，对此战的发端、过程和收尾，描述得都较详细，小说作者也没必要去虚构情节。但即使如此，真实的官渡大战，和演义小说，甚至和《三国志》正文，也还是有一定距离的——

演义第二十二回"袁曹各起马步三军，关张共擒王刘二将"，可谓是官渡大战的开始，书中说：袁绍"令审配、逢纪为统军，田丰、荀谌、许攸为谋士，颜良、文丑为将军，起马军十五万，步兵十五万，共精兵三十万，望黎阳进发"。第二十五回"屯土山关公约三事，救白马曹操解重围"中说："操引兵十五万，分三队而行"。这样看来，双方兵力比大概是二比一。

那这就奇怪了，此后白马之战，颜良所部是十万，延津之战，文丑七万军在前，刘备三万军押后，也是十万。这两支军队就算没有被曹操全灭，也都死伤惨重，则官渡对峙的时候，袁绍的兵力不应该比曹操多太多。为此，演义在这里打了个钉子，先花笔墨写关羽过五关斩六将，再写碧眼儿坐领江东，把官渡大战的序曲和正文硬拆成两个不同的战役。二十九回结尾就写袁绍再度兴兵，"起冀、青、幽、并等处人马七十余万，复来攻取许昌"，三十回头里又说曹操"起军七万，前往迎敌"——兵力比达到了十比一。

史书上的时间表和双方兵力数字，则有很大差异。建安四年秋，袁绍兴兵十余万南下；八月，曹操到黎阳分派诸军分守各要隘，九月还归许都；十一月，张绣来降，十二月，曹操进军官渡。第二年一月，曹操离开官渡，攻击在徐州掀起反旗的刘备；二月，颜良攻击东郡太守刘延，四月，曹操破之于白马——没说颜良有多少人。不久，又斩杀敌将文丑于延津。《三国志》提到"绍骑将文丑与刘备将五六千骑前后至"，而曹操"时骑不满六百"。

这两次先头接触以后，袁曹双方就于官渡对峙，期间袁绍没再回过河北，当然也就不可能有二次兴兵，就算身后四州不断有援军前来补充，应该也超不过二十万。这个时候，史书也开始起哄，说"时公（曹操）兵不满万，伤者十二三"，则使双方兵力对比为二十比一！

这当然是不可能的。古来征战胜利，从来虚报杀伤人数，同时大幅度压缩己方实际前线兵力，已经成为惯例了。做史者稍微疏忽一下，也往往信以为真。对此，裴松之作了很好的批评和分析，重点包括——

曹操起兵的时候就有五千人，后来收了青州黄巾三十万，一直打仗胜多败少，就算分兵守护各地，主战场上人也不应该这么少啊。如果双方兵力对比真的达到十比一，袁绍大可包围住曹军，何必相持阵地战呢？更怎么可能允许后来徐晃劫袁军粮草、曹操火烧乌巢等事情发生——这不正说明对比曹军，袁军兵力也不够多线布阵吗？战争结束后，据说曹军杀死了袁军七八万人，七八万人奔逃，七八千人追都追不过来，怎么杀法？最后，《钟繇传》记载，钟繇运了两千多匹马给曹操，可是说曹操只有六百骑兵，马都哪里去了？（据笔者推测，有两种可能：一，曹军粮草不足，军马都宰了吃了；二，曹营战将千员，一人两匹马就……哈哈哈哈）。

因此，现在史学界普遍认为，当时官渡主战场，袁绍有十万兵，曹操有七八万兵，虽然确有差距，但不是传说中那么恐怖。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

斩颜良，诛文丑，演义中为了凸现关羽的勇猛，把功劳都归在他身上还不算，把曹操这两仗调度方面高超的谋划，也都干脆抹杀了。实际上，这两仗调动敌人主力，再快速突击敌阵线的薄弱环节，攻其不备，玩得有如神助。

首先，袁绍派郭图、淳于琼和颜良去进攻曹操方的东郡太守刘延的时候，自己率领主力，在黎阳做好渡河准备。曹操往救刘延，采纳荀攸的建议，耍了一个花招。他直指延津，作出偷袭袁军后方的假象。袁绍恐怕大本营兵力不够，急忙抽调颜良等人的部分兵马回援。曹操趁机以精锐部队奇袭白马，击败并且砍掉了颜良。

然后，曹操勒令白马附近的老百姓向西搬迁，免得落入袁绍之手。袁绍终于渡过了黄河，在后面紧紧追赶。到了延津以南某

个地方，曹操停了下来。不但停了下来，还命令大家下马休息，把辎重粮食随便扔在道路上。时候不大，袁绍前军五六千骑兵出现了，领兵的是刘备和文丑。袁军纪律涣散，看曹军没有防备的样子，就放了心先抢辎重要紧。曹操突然发动攻势，又把文丑给宰了——关羽在砍掉颜良以后，就逃归刘备了，可怜的文丑是死在乱军中的，没关羽的功劳。

其后，袁绍进军阳武，曹操扎营相拒，长时间的对峙开始了。孙策是在这个时候死翘翘的，而不是在官渡对峙之前，前面提过了，这是演义故意埋的钉子。

要说袁绍手下有名的谋士，大家都知道田丰和沮授。演义中给了田丰很多笔墨，相对的沮授的份量就轻了。其实历史上的沮授，不但是袁军中第一谋士，甚至可以说是第一名将。

史书上注，沮读"葅"，也就是应该发"足"的阴平声。他是广平人，原从冀州刺史韩馥，后来劝韩馥让州于袁绍，受到袁绍的重用。他"少有大志，多权略"，其遭遇，和吕布手下的高顺相似，原来作为全军总参谋，因为说话太直，遭了笨蛋主公的忌，把兵权分给多人，削弱了他的权力。吕布对待高顺，是分一半权给了陈宫，而袁绍对待沮授，是分权给了郭图、淳于琼等人。但他们遭到冷遇，不但没变心，反而更为忠诚，最后兵败被捉，宁死不降，都死得万分壮烈。

顺便再说说淳于琼，此公字仲简，并非无名下将，汉灵帝的时候，在首都雒阳设置"西园军"，"以西园八校尉"统属，淳于琼和袁绍、曹操，都是八校尉中人。这样看起来，他应该是个士大夫、老官僚，和张郃、高览等新成名的武将，有着绝大的区别。当然，更大的区别在于，张、高是强将，淳于琼是弱智。

两军对峙，袁绍用强弩射击曹营（这是袁绍的强项，当初界桥破公孙瓒的骑兵，就是主要用的这一招），曹操用刘晔进献的"霹雳车"，把敌人给挡回去了。这则故事，想必大家记忆犹新。其实史书上就记载曹操造"霹雳车"，没提是否有人献的策。刘晔可是个厉害人物，他字子扬，演义中误作子阳（同样的，张飞字益德，演义中也误作翼德）。据说很小的时候母亲就病故了，临终对他和他的哥哥刘涣说："你老爹的仆人不是好东西，将来一定会陷害你们，得机会除了他吧。"六年以后，刘晔十三岁了，声称亡母遗命，真的跑进老爹的屋子把那仆人给宰了！后来杨州豪强郑保要挟他辅佐自己，刘晔借郑保来喝酒的机会又把他给乱刀分尸了。怎么样，很嚣张的家伙吧。

官渡对峙，袁绍的粮草被曹操烧掉，非止一次。先是"袁绍运谷车数千乘至，公（曹操）用荀攸计，遣徐晃、史涣邀击，大破之，尽烧其车"。这仗演义中也有写。但演义中误将乌巢当作袁军长年屯粮之所，第三十回"战官渡本初败绩，劫乌巢孟德烧粮"中说，韩猛押运的粮草被徐晃等烧掉了，才回报袁绍，审配立刻提醒："行军以粮食为重，不可不用心提防。乌巢乃屯粮之处，必得重兵守之。"于是袁绍"遣大将淳于琼，部领督将眭元进、韩莒子、吕威璜、赵睿等，引二万人马，守乌巢"。

但是历史上，两次烧粮，隔了有相当一段时间。而且，乌巢只是暂时的屯驻地而已——"冬十月，绍遣车运谷，使淳于琼等五人将兵万余人送之，宿绍营北四十里"。想想看确实是演义搞错了，双方对峙那么长时间，如果粮草长屯一地，曹操难道就一点消息都得不着，还要许攸临时报信？

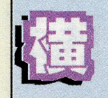
烧乌巢是袁军溃退的契机，但不是主要原因。即便按演义上说的，袁军粮草都在乌巢，也不可能大本营颗粒俱无，士兵就算遭受强大的心理打击，也不会象许攸夸口的"不过三日，使袁绍百万之众，不战自破"。战争决出胜负的直接原因，是张郃、高览的临阵降曹。曹操高兴得什么似的，夸赞张郃譬如"微子去殷，韩信归汉"——张郃是很厉害啦，可是我敢打赌，当时就算一白痴统军来降，曹操都会这么讲的！

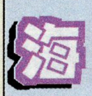
演义中还提到过两件事，一是许攸来投，问曹军中粮草还有多少，曹操一个儿劲蒙混，二是烧掉乌巢屯粮后，"淳于琼被擒见操，操命割去其耳鼻手指，缚于马上，放回绍营以辱之"。两件事都出于裴注引的《曹瞒传》一书。从这本书的书名上就看得出来，作者对曹操没有好印象，所以书中的很多故事，可信度都不高。曹操蒙混许攸，演义是全文照抄的《曹瞒传》。而割淳于琼耳鼻一事，《曹瞒传》记载："斩督将眭元进、骑督韩莒子、吕威璜、赵睿等首，割得将军淳于仲简鼻，未死，杀士卒千余人，皆取鼻，牛马割唇舌，以示绍军。"真是太残忍了，大概罗贯中也觉得这段叙述太不靠谱，所以省略了一大半，光糟蹋淳于琼一个。

演义中，淳于琼是送回袁营，被袁绍杀死的，正史中没有直接记载他的下场，只说曹操打破乌巢，"皆斩之"。《曹瞒传》中却有完全不同的故事，贴出来聊为一笑——"时有夜得仲简，将以诣麾下，公（曹操）谓曰：'何为如是？'仲简曰：'胜负自天，何用为问乎！'公意欲不杀。许攸曰：'明旦鉴于镜，此益不忘人（因为鼻子已经被割了）'。乃杀之。"

就是这样，历史上真实的官渡之战，和通过演义小说得来的印象，还是有一定距离的。但是，也只官渡而已，下面的赤壁、夷陵，虚构就大发了——且听下回分解。









（接上期）

十四、仙人掌的针千本

SQUARE 公司制作这个角色的用意可能是希望它能象皮卡丘那样一炮而红，或是捞个陆行鸟的地位当当，结果是竹篮打水，落了个搞笑不搞笑，严肃不严肃的下场。

说它搞笑，大小仙人掌的确均是怪模怪样，令人莞尔；说它严肃，它倒也真是够狠的，笔者曾在某 PS 吧亲见一玩家同大仙人掌鏖战了一个下午，仍是 GAME OVER 不嫌多地意犹未尽，仙人掌还未入手，钱袋已将掏尽（是时价位为 5 元/时），我当时暗自怀疑不是这个玩家苯得出奇便是店里的老板黑得出奇——老板是开过街机厅的，难不成把主板改了？——现在亲自 PLAY 一通，才发现先前的谬误，遂把怒气迁到把大仙人掌 HP 设定奇高的 SQUARE，但迁怒归迁怒，毕竟大家隔着不是一两座楼那么简单，想发泄也找不到对象，最后只好自认晦气，去专卖店买个 PDA 回来，养只 100 级的陆行鸟，三两下搞定。



言归正传，仙人掌多分布在墨西哥和南美洲，从 FF8 的地图来看，地理位置起码说得过去，至少没让你在南北极冷不丁撞见一只响良牙版的仙人掌。问题在仙人掌的刺上，仙人掌目的植物很多，大都是带刺的，但效果只有一个：防御。至少现实中还没有“某人被家养仙人掌一怒之下刺瞎双眼”这等字样的标题见诸报端，倘什么时候真有了，离王伟生还的日子也应该不会太远。

好吧，算我们 FF 里的仙人掌得道成仙，生得人模人样；更具有牺牲精神，不管自己今后的生计，每次都甩个一千根刺过去，但问题在于，仙人掌的刺并不多，虽遍及全身，但并不比刺猬豪猪等动物那样生得茂盛。有的玩家也真忍心，明明就那么小一只仙人掌，还三番五次地来它个“针千本”，就战斗画面来看，如此体积的仙人掌身上能否有 1000 根刺都还是个疑问，还如此苦苦相逼，再这么射下去也只能往外喷水了，实在有违人道主义精神，看你送到衙门去砍头，嚓、嚓！（阿 Q 语）

推论：针千本 = 一次性消费品

正确的使用方法：先使用一次，待刺褪干净后，送给女友当礼物，经济实惠。

十五、恐怖的汗腺攻击

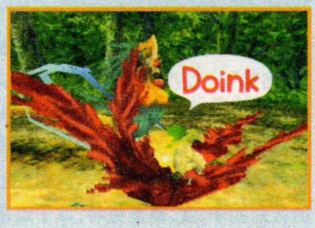


唐贝利的攻击看上去是最搞笑的一个，实则是最残忍的一个。理由很简单：水对生物体的重要性是小学便已经学过的。

唐贝利的攻击方式则非常隐蔽：先是慢悠悠地向对手踱去，待来到有效距离后猛地用特殊药物刺激对方的汗腺，使得敌人流下一滴很大的……汗（汗）……随后的菜刀攻击则只是做个样子而已，因为主要的步骤已经完成了。



植物对水的依赖性因种族而异，但动物——包括人类在这一点上却半点马虎不得：失水 10% 以上便会发生脱水症，30% 以上则有生命危险！没想到看起来蛮可爱的唐贝利却也真够心狠手辣的。



推论：用唐贝利对付诸如西弗、风、雷神等人类敌人可以一击必杀，从流汗量同身体的比率来看，失水率早过了 70% 不止，连木乃伊也要自叹不如。

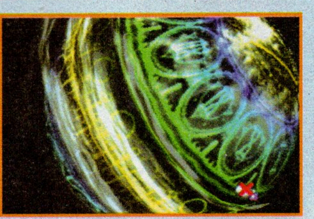
正确的使用方法：不要用来对付机械敌人……无效……

十六、永恒的窒息

伊甸在所有正统的召唤兽中是最强的（之所以加“正统”，是因为在陆行鸟面前它不值一提），终结技“永恒的叹息”大概源于《神曲》中的“叹息之墙”罢？最强的攻击力加上最酷的名字，佩服佩服！



问题是，伊甸出场的场面也未免太大了一些，斯考尔他们碰到的敌人撑死不过是一位魔女而已，犯不上如此兴师动众地连整个地球一并“杀无赦”。（伊甸：安啦！我的导航系统可是有准头的，我办事您放




心！）有准头归有准头，可那束激光的攻击范围却让人发酥——伊甸摆酷的时间也是最长的，将近3分钟，但同样不够从这恐怖的攻击范围内逃出，既然上天无门，那就只能把希望寄托在——入地。

地下是相当安全的，至少激光还没能达到完全穿透地表的地步，大约地下一二百米处便足够躲藏了，斯考尔们终于可以松口气了罢？还有问题！地下是很难供氧的，几乎处于无氧状态，偏偏伊甸还要那许多时间来摆酷……以正常男子来看，在没有受过专门训练的情况下，至多可以屏住呼吸1分半到2分，就算斯考尔、塞尔、亚梵三人受过SEED专门测验，能够忍到3分，可是莉诺雅、奎斯提丝、雪菲等三员女将又该怎么办？象电影里那样浪漫地嘴对嘴送气？别开玩笑，到那时连自身都难保还能顾上别人？唯一可能发生的情况是：还没等伊甸酷酷地“永恒的叹息”完，斯考尔六人已经永恒地窒息在九泉之下了。

哦，有人提出异议。SORRY，怪我起初没有解释清楚，刚才的假设是出发在《FF8不可思议事件三/召唤兽篇/上》中最先提出的三个定律之一的——角色们都是土行孙的后代，可以自由出入于土壤之中。好吧，就按您的意见讨论，姑且算六人瞬间挖个200M深的大洞来躲藏好了，这样一来氧气方面就完全没有问题。但是，接下来的事有谁考虑过了吗？——一道巨大的激光束自天而降，轰！！！…………被闷死和被活埋，究竟哪一个比较雅观些呢？这个有关个人审美观的主观问题，恕笔者暂不解答。

推论：…………窒息中…………

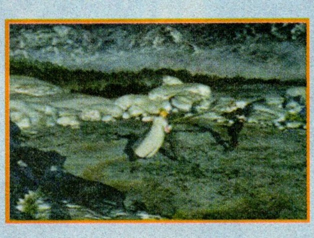
正确的使用方法：不想死就别用。

好了，现在大家可以清楚地看到召唤兽的功用了吧？有损人不利己的，有玉石俱焚的，有专对付自己人的……若想把这16只召唤兽都带在身上，要背的备用物品足以压垮一头大象，更要有一个不输给GARDEN的大财团作幕后赞助。最可怕的是，许多诸如克滋亚邦库尔（闪电风暴）、迪亚波罗斯（黑暗使者）、亚历山大（神圣审判）、巴哈姆特（究极核爆）等大牌明星动辄便拿出具有大面积杀伤力的“地图兵器”来屠城，实令人不寒而栗。故此，笔者在此代表所有和平玩家兼市民向斯考尔一行人强烈呼吁：各位英明盖世、神勇无敌、文武双全、威风八面的兄台及大姐们，小人对各位的敬仰犹如滔滔江水连绵不绝，又如黄河泛滥一发而不可收拾……故此拜托各位，敌人厉害就厉害点吧，大不了我们用金手指帮“您们”（拍马屁专用术语，小朋友不要误学）修改好了，千万不要一时想不开就派这些明星上场啊！拜托拜托！切记切记！

召唤兽篇完

补完篇始动

一、斯考尔的刀疤



暂且不论斯考尔与西弗在片头CG里的决斗地点是在何处，也不论为何当时二人身边没有半个裁判之类的旁证，单是二人头上的刀疤愈合速度之快便令人乍舌。以现代医学而言，头部（尤其是面部）上的伤口只要超过1.5CM就得做缝合手术，而且最快也要在一星期后才能拆线。不过当斯考尔醒来时却已经……可能只有两种，1：FF8中的医学已发展到了相当成熟的地步，能够瞬间治愈任何伤口（但为什么不顺带着连疤痕也一起消去呢？）；2：斯考尔已经昏迷了一个星期！（起来后连口饭都吃不上就得去考试，当SEED的也真命苦……）

二、百密一疏的GARDEN



GARDEN无论从任何角度来看都是一个近乎完美的学校——至少在我的大学是找不到象训练设施那样浪漫的约会地点的（笑）。但只有一件事情：有人在这里找到浴室和……厕所了吗？至少斯考尔的宿舍里是没有的，总不能让SEED们都到野外去＊—¥#吧？

若是仔细分析一下，倒也能找些道理出来。希德院长的用意可能是鼓励学生们去感受“回归自然”的野浴，同时也锻炼了学员们的跑步素质——从GARDEN内部到大门口少说也有四、五百米。不过倘有学生一个不小心患了肠胃炎，那可真的要死得其所了。

推论如下：1：痢疾在GARDEN里是不治之症，患后必死无疑（被累死，可悲……）；

2：每天都会有大批学生被记入卫生委员的违规名单里。

三、悲哀的伊夫里特家族



斯考尔第一次执行任务的“炎之洞窟”确切地说应该叫做“伊夫里特之洞窟”才对，作为学员的一个训练场所，它没有理由只是为斯考尔单独开放，更没有理由在斯考尔将伊夫里特带走后只留下几只蝙蝠应付后来的学员们。其势必将再有一只伊夫里特替补上原来的空位，继续接待GARDEN派来的、不是拿枪就是拿剑的客人们。如此说来，洞窟最深处的那个大洞下面应该是伊夫里特家族的巢穴才对。

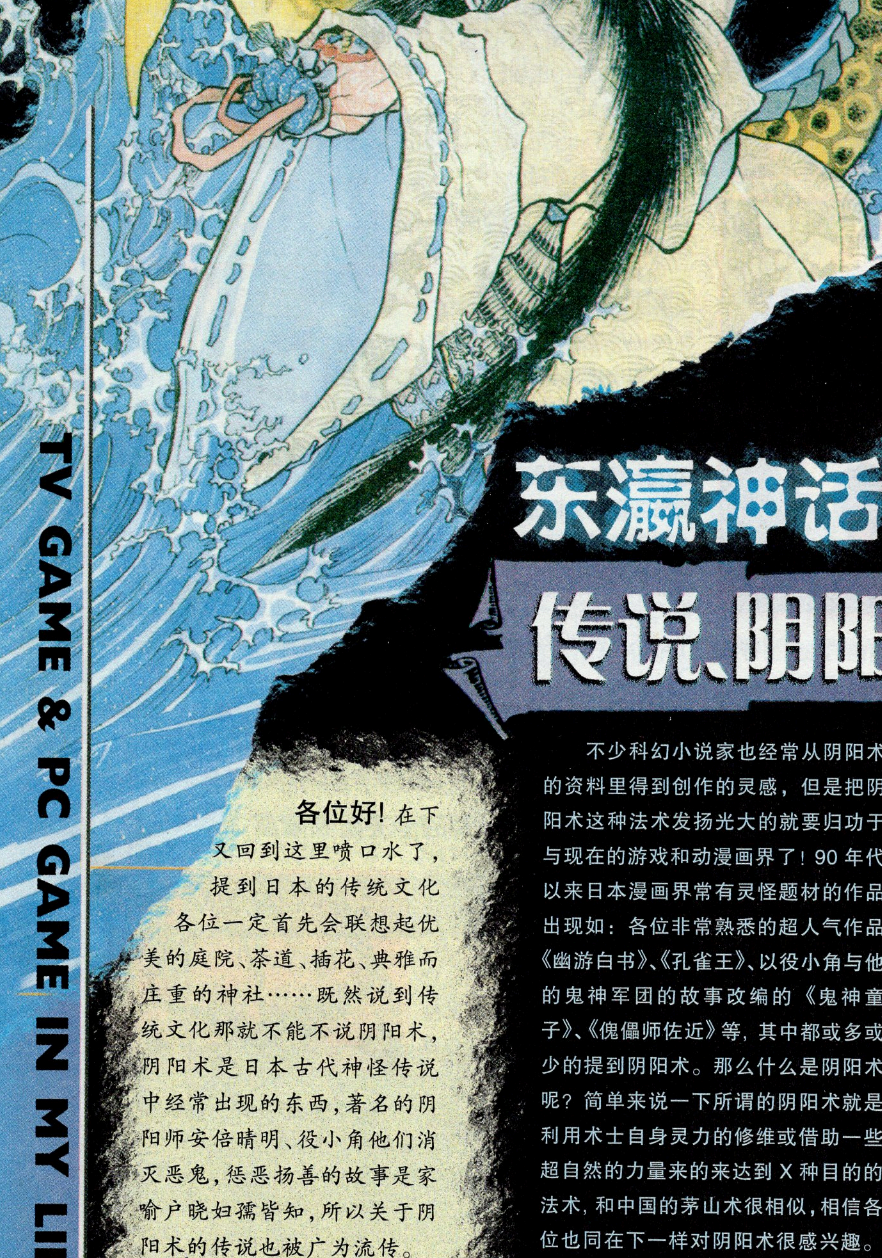
推论如下：伊夫里特夫妇每天都要强忍悲痛将自己的子女们一个个抛出洞外……

（未完待续）

东瀛神话

传说、阴阳术与鬼怪

责编/LASER



各位好! 在下又回到这里喷口水了,提到日本的传统文化各位一定首先会联想起优美的庭院、茶道、插花、典雅而庄重的神社……既然说到传统文化那就不能不说阴阳术,阴阳术是日本古代神怪传说中经常出现的东西,著名的阴阳师安倍晴明、役小角他们消灭恶鬼,惩恶扬善的故事是家喻户晓妇孺皆知,所以关于阴阳术的传说也被广为流传。

不少科幻小说家也经常从阴阳术的资料里得到创作的灵感，但是把阴阳术这种法术发扬光大的就要归功于与现在的游戏和动漫画界了！90 年代以来日本漫画界常有灵怪题材的作品出现如：各位非常熟悉的超人气作品《幽游白书》、《孔雀王》、以役小角与他的鬼神军团的故事改编的《鬼神童子》、《傀儡师佐近》等，其中都或多或少的提到阴阳术。那么什么是阴阳术呢？简单来说一下所谓的阴阳术就是利用术士自身灵力的修维或借助一些超自然的力量来的来达到 X 种目的的法术，和中国的茅山术很相似，相信各位也同在下一样对阴阳术很感兴趣。在阅读各种传说和作品的过程中，也零零星星知道了一些关于阴阳术的基本知识。这次整理一下，写了这篇文章。如果有什么遗漏或者错误的地方还请各位多多包涵！下面在下就介绍一个几种主要的阴阳术和一些相关的东西：

鬼神：拥有强大力量和极高智慧居住在光与暗之间的“神”的一种，他们与其它超自然生物不同，他们有着自己的思维、个性、喜好、但是他们共同的特点是就好战，不喜受约束。所以他们也有着另一个名字“破坏神”。鬼神与一般的鬼不同，能被称作鬼神的都是高级妖怪和野蛮好战的神怪（在日本孙悟空也被划分到破坏神的行列里，同时也是上级山神，但是他在印度却被敬为保护神），不少上级式神在成为式神之前都是鬼神，在这其中最著名的就是小角的最强式神——前鬼！虽然说在日本人们对鬼神也是非常的崇拜，这种迹象也可以在游戏中略有所见，如日本空手道里有一机具杀伤力的招术叫“鬼瓦”（这招铁拳里的三岛大叔好像也用过）FTG 游戏中不少超杀的名字都是什么鬼神击、鬼神来袭大乱舞（乱马 1/2 里面的一个家伙好像也有同名的招式），甚至直接将他们人物形象用上，如 SNK 的最早的 3DFTG 游戏《神凰拳》中的酒天童子与孙悟空，其中孙悟空还在《世界英雄完美版》中作为隐藏 BOSS 登场过，其实力之强至今仍被在下津津乐道……

式神：被人类操控的超自然生物。式神的种类相当多，等级也很繁杂。一般被

划分成4个等级，这里就在下就不做分类的简单介绍一下（免得说错了被人用显示器砸S）。如果召唤者有着高深的法力或者达到了某种条件，他们便可以与高级的灵兽或鬼神签约合作，也将变成签约者的式神供他驱使。而且某些灵力高深的式神是代代相传的，比如父亲去世之后，他的儿子或者转世便会自动得到操作式神的权利和能力（比如前鬼、后鬼、留鬼都是这一类的式神）。在ATLLUS的游戏《女神转生》系列中主角就可以通过召唤仪式召唤出要签定协议的神怪做为自己的式神或式鬼。式神的能力多种多样，而且最常见的就是GS美神里六道家的12式神，在下感觉他们不像式神到像是宠物:）有治疗的、飞行侦察的、变身的、攻击的……接下来就是介绍与式神相对的式鬼了。

式鬼：被魔界条约束缚或败于施咒人而降伏中、下级式魔物或者其它邪魔鬼怪。它与式神的不同之处在于其是用被禁止的邪术来召唤魔物。另一种就是用怨念、邪气的力量创造或改造原有生物让它们变成式鬼。但由于用邪术很难召唤来上级的魔物，所以式鬼里面很少有高级的魔物。而且召唤上级魔物危险性很大，如召唤失败或魔物没有被条约束缚或败于施咒人，施咒人很容易会丧命！但也有不少例外，如一些道行高深的阴阳师……

逆风：指法术失控，反噬其主。灵力比较低的术士使用高深的咒文则很容易产生这种现象。轻者受伤，重者死亡。但是失控的同时它会放出强大的力量，所以在遇到强大的敌人的危机时刻也有不少人为了活下去而冒险使用过这种手段。

骚灵：灵能者（无论觉醒与否）在承受压力，或者焦虑的时候，能力会不自觉的泄漏，导致身边发生异常事件，称为骚灵。更严重者会变成类似怨念恶灵去攻击人类、动物。不只是灵能者就算是一般人的怨念和其它的邪念全都聚集在一起的时候也可以变成骚灵如《GS美神》里的“我讨厌夏天啊！“的那个怪物就是像横岛一样不受MM欢迎的男人的怨念集合而成的:）所以各位千万不要有太多的怨念和压力，如果很多你可以砸一点东西，打打人来发泄一下如果打不过的话就玩玩FTG游戏免得被人打～:）

犬神：灵力高强的神物以犬的姿态出现，便被称为犬神。一般用于保护主人，不受妖魔侵害。某种特殊情况下，也可以将其杀死，血祭灵咒，已达到弥补术力不足，提高法术威力之用。犬神的级别相当于中上级的式神。他们的力量与能力也都各有不同，他们甚至可以换化人型如《超人学院》里京介的那只狗一下子变成了身材超棒的PL MM :）

犬鬼：妖力高强的魔物以犬的姿态出现，便被称为犬鬼。用处与犬神基本相同，但危险性却更大。万一主人本身的灵力无法压制它，便有可能被它吃掉。由于是魔物的关系，血祭的威力会比犬神高，但发生逆风的可能也大得多。（犬神犬鬼在式神中，是地位很高的一种。有些术者甚至是被它们操控的。）

游浮灵：死去的人，不相信自己已经死了，或者对世间还有留恋，便会变成游浮灵在人间游荡。很容易被术者召唤来当作临时式神操纵。除了这种还有一种就是残留意识，最坏的结果就是变成恶鬼和下面在下要介绍的地缚灵（恶灵的一种）

地缚灵：死去的人，对某一个特定场所有深厚的感情或者意念，其灵魂便会在那里逗留不走，完成死者为完成的愿望，也就是闹鬼比较专业的说发就是“残留意志”。一般来说，除灵师对付的都是这种灵。（捎带说一下，灵魂力量的强大，不在于腕力，而在于心中的感情。不论爱恨，感情越强烈灵魂的力量就越大。所以不要以为地缚灵都是低LV的白痴没有什么力量。其实他们的LV分类相当的困难，因为如果地缚灵生前是有强大灵力的灵能者，那么他变成地缚灵之后将是非常可怕的。他们的力量可以与魔界的上级魔族匹敌，最后可能会变成魔物或者上级魔族！但是这种情况是非常非常少见的除了……美神令子和横岛忠夫这类人:）这一点和我国的修炼不太一样。）

五芒星咒术：虽然是咒术的基本，但很有威力。普通的五角星是其施术符号，咒文是“临・兵・者・斗・皆・阵・列・在・前”（摘自文献的咒文，很难说有没有记载错误……但是现在从游戏动画到寺庙里墙上刻的梵文都是这么念的，所以应该不会错的。）。这段咒文各位一定是再熟悉不过了，在下也不用多说了。它的用途很多可以用于加强封印的力量，也可以用于攻击和召唤式神。尤其对付低级灵，绝对有效。如果是高段者使用它攻击力将提升N倍，更可以召唤四神（青龙、白虎、朱雀、玄武）。

结界：这个是各位再熟悉不过的东西了，所以在下也就不说什么了（漫













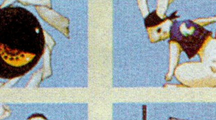
画游戏动画里面所用之多可以说是都快烂掉了）各位都知道它的作用就是可以抵御外来攻击、封印或禁止某种东西提升自己的能力、再就是制造一个独立的空间……关于这种东西随便找一个动画翻一本漫画里面就有一堆它的介绍或者用途。所以在下就节省一点版面不做具体介绍了。

傀儡之术：借用本体以外的东西去代替自己行动做事的一种法术。一般是用小木棒或纸人做成人形然后施以傀儡之术让其变成人性去执行任务（因此称替身术）。还有一种就是把符咒贴在或放入尸体来让其变成傀儡活动。这个法术的主要用途是做执行者的替身如暗杀、不能露面的会议等。

还魂之术：一种高级密术。阴阳士利用死者的骨头（要完整的）使死者的灵魂再度返回术士再造的肉身里，但是利用反魂之术复活的人需要吃别的生物肝和心脏才能继续维持生命，一旦没有了这些食物他们又会变成一堆白骨。高桥留美子老师的《人鱼传说》中就有一段关于这个的故事；但是据传说曾有几位法术高超的僧人和法师运用自己极高的道行解决了这个问题……可这个东西在《地狱先生》里面就出现过。

（禁断密术）魔界转生：这个法术在阴阳术中是一个相当高深也是相当邪恶的法术。它的存在甚至被一些高级的阴阳师和阴阳寮（就是阴阳师联合会或者阴阳工会）明令禁止使用甚至根本否认有这种法术的存在。为什么这种法术这么"危险"呢？因为被这个法术施法的人会拥有不死之身，就算是被斩杀、身体被撕开，他们也会马上复活过来而且身上没有任何伤痕。如何才能使用这种法术呢？有两种不同的说法，一是在利用契约与魔界的魔王签订条约之后自己利用一个纯洁的少女做媒介（母体），然后让自己死一次之后，数月通过那个媒介的受胎而转生复活之后就会拥有不死之身！另一种说法是在那个人万念聚灰的时候魔界的通道打开，魔王向他提出条件并赐与力量协助他完成他的愿望（这些力量就包括了魔界转生，不过说回来《剑风》里面有一段好像和这个有一点……）。之后他要和一个纯洁的少女发生%＊@#）……让她受胎数月后他会撕裂那个女子的身体而出，之后就拥有了这种不死的力量。关于这种法术的记载和相关资料也是非常少，最著名的就是小说《魔界转生》（后来被搬上了电视还做成了动画），描写了天草四郎在接受了安浦洛魔王的力量之后重回人界与维护正义的柳生之间的战斗（侍魂的原型素材）。













阴阳术在日本古代，一直都是很盛行的法术。当时的人们常常请阴阳术士来为他们祈福、除灵。像役小角和安培靖明就是当时鼎鼎有名的阴阳术士。据说直到现在，在一些古刹里还能找到关于阴阳术的轴卷（也有人说，在图书馆就能找到。但是那些书上的记载已经不知道是多少次翻版，很可能不准确了）。而在日本的当代漫画中，那些除灵师们大多也是使用阴阳术的。年纪比较大的朋友可能都看过《孔雀王》吧？退魔师孔雀与诸神的关系，阴阳师、鬼道众、夜叉等大量频繁登场。什么你没有看过啊，那《鬼神童子》这本漫画你总看过了吧，它说的是女主角役小明就是传说中的最强阴阳师役小角的转生体，而且里面的男主角就是前鬼。其中也不乏式鬼、邪灵恶魔等东西的出场。由上述可以看出阴阳术在日本流传之广了吧。

讲完了阴阳术的基本知识，再来讲一讲与术士们势不两立的鬼族。

























鬼族与鬼神不同，他们是一个种族。在传说中，鬼的种类相当多——有吃人灵魂的为生的，有狐狸幻化成的，有雪山上居住的雪女，也有地狱来的邪灵……甚至有一些是靠吃人类面孔为生的。至于吸血鬼，大概是后来从西洋流传而来的种族，但是他们一般被叫做"黑暗中的贵族"(吸血鬼的日文发音都跟英文发音很像)。关于这方面可以参照在下在2001年第一期写的《解析吸血鬼》这篇文章（免得让DRAGON说在下有骗稿费之嫌疑，也随便给自己做做宣传)。

总的来说，鬼大致可以分为水、火、风、暗、悍这几种。水，当然是指可以自由操控水的妖怪。这类妖怪的代表是河童(喵呵呵！河童！河童！河童转盘子)和雪女。他们在日本的传说中是最普遍不过的妖怪了，河童本身是河神，本性善良，对人类无害,很友好。关于另一个雪女嘛想到她各位第一个想到的估计就是漂亮。是的，雪女都是超级漂亮、丰满、(这是他们的本钱嘛喵呵呵)讨厌男人、喜欢小孩、对未知的事物有着很高的好奇心。最常露脸的雪女就要属《地狱先生》里面的第？女主角雪女了，奴米的追求者（与横岛一样招妖怪喜欢)。火系的妖怪很少，要硬说的话吸血鬼大概算吧（因为火系魔法他们对造成不了伤害,具体参照2001年第一期)。风，所谓的"风师"和雾天狗便是代表。天狗嘛主要就是超高的速度、强大的破坏力、喜欢和高手过招而著称。其特点嘛就是总是穿着一身苦行僧的僧袍、背后长有翅膀。最后就是那个长鼻子而且看见漂漂MM的时候会变长的……大天狗。它也可以算是鬼神、但是极为少有。日本人对天狗也是相当有敬仰之情的，如刺青上除了百鬼夜行、夜叉就是天狗图了！游戏里面嘛《DOA2》的最终BOSS天狗这是那个游戏里面唯一一个拥有远程攻击的人物，还有一个各位可能再熟悉不过了那个人就是……坂崎老爸。还记得他在龙虎拳1代等场的时候叫什么吗？天狗嘛！而且还带着天狗的面具……这个传统在KOF系列里有得到了重显，如KOF98坂崎老爸与龙虎队的SP登场:]还有他的招术—天狗至高拳。还有《桃太郎传说》里面的大天狗，都可以看出天狗在日本神怪中的地位。暗，大多数妖怪都属于这一种，喜欢黑暗，秉性邪恶(也有不少例外的)，魔法攻击是其拿手好戏。这种妖怪的代表太多，我不说各位也知道。这种的妖怪的等级很难划分，因为从一般的中级恶魔到超COOL的BOSS级魔王都包括在内所以在下就大概的说一下（免得说错了被DRAGON和其他读者毒打)。悍，这种妖怪没有任何异能，只是单纯的身体强壮，攻击力奇大，难于伤害。外形多半是魁梧如山，狰面獠牙，脸色铁青或者赤红。



这种妖怪基本来说等级很低，其他随便那一系的高等妖怪都可以很轻易地杀死它们。但是就是因为他们这中LV低下的"弱点"他们才能广泛的在一些RPG、SLG、S.RPG中贫乏亮相，不过大多都是当成BOSS的掂脚石和初段玩家刚开始玩游戏时首选的升级佳品:）虽然说这些"跑龙套"的低级MONSTER其貌不扬，但是他们对游戏的贡献也是最大的。如果没有他们的存在RPG的每一关将怎样来布置~？如果没有他们的存在，那些BOSS拿谁来使唤、来当掂脚石、拿谁来当自己强大力量的衬托？如果没有他们如何让刚开始游戏的低LV的玩家升级啊？众悍级怪物唱道:"我很丑,可我很温柔！(指攻击力方面^~)"

在这些鬼中，有很多是可以靠吞吃别的鬼来提升自身的力量的。吃法各式各样，有的只是吞吃对方的灵魂，有的吞吃对方的妖力，有的连肉体一起吃掉，让对方从99级一下子成为2、3级。说白了就是等级退化，这些技巧是一般BOSS级专用。不过有一些低级的恶魔和妖怪也拥有吞噬他人力量的能力，但是他们不能像上级BOSS那样直接吸取对方的MP、HP(妖精ELF除外)他们只能吃掉对方的肉体从中得到一点微不足道的力量…………

这种吃鬼的能力，在现代鬼作品中应用很广泛呢。最明显的例子就是《苍之封印》里面的四神就是吸取人类的生命精华，但是下级的鬼就只能吃人来得到少量精华。因为吸取人类精华这是一种很高深的技术只有四神(或同级的恶魔、妖怪)才有这种能力。在《幽游白书》里那个白虎不也是吸桑原的灵力吗?但是最后因为吸收的灵里超除自已所能承受的范围结果肚子破掉了:)(借用浦饭的一句话就是消化不良，但是在下觉得这里的黑暗四神除了那个朱雀以外都是包子！两三下就被解决了，真是给四神这个名字抹黑啊）有这种能力的鬼有时也会寻找灵能者吞噬，因为吃掉灵能者获得能量比吞吃妖怪获得能量要多——尤其是那种灵能没有觉醒，完全没有攻击能力的。

好了在下就说到这里了，本来还有不少种神奇的法术没有介绍，但是有与版面的关系所以在下就不深说了，因为要想把他们介绍全了几乎是不可能的。所以感兴趣的朋友可以去看看相关的书籍。最后在下要谢谢DRAGON和李威，感谢他们支持在下并提供资料。

作者：MASTERZ

龙战士系列漫谈……… 忧郁的弦歌

BREATH OF FIRE

责编/laser



龙的记事

1993年4月3日，Capcom发售了一款名为《灼热的气息》(Breath of Fire)的RPG，因第一作的副标题为"龙之战士"所以讹传至今。至今以来四作都出现在主流机种而且均口碑不俗，从素来世故的Capcom不轻易向其它机种移植也可以看出对这款作品的重视程度，事实上这款游戏诞生的最初目的就是想比肩当时的RPG王者——勇者斗恶龙。

很难把《龙战士》与《街霸》联系在一起，但这两个不同形态的游戏却都出自船水纪孝之手。九二年是Capcom最初的巅峰时期，无论在街机和家用机大作格斗游戏《街霸2》都取得了极大的成功，为了尝试新的突破由船水氏领衔开发一款当时最受青睐的游戏类型—RPG。应该说龙战士是以RPG笔头－勇者斗恶龙（DQ）作为假想敌的，同时创作思路也受到了很大影响，从前三作的一脉相承到游戏中出现的诸如史莱姆、柯布林等怪物都能让人深刻感受到DQ的痕迹。借鉴未必就等同于抄袭，《龙战士》在理念的求同存异方面做得十分出色，虽然最终没有达到所期望的超越DQ的目的，但毕竟也铸就了一款风格独特的清新逸品。

50万和280万之间悬殊的差距显而易见，与同年推出的DQ5相比初代龙战士的水准绝对没有销量那样天差地远，在笔者眼中区区12Mb的容量完全体现了厂商雄厚的技术力和创造力！细微之处也十分用心；践踏在道边累累白骨上发出的咯吱声响、梭巡来往于洞壁墙檐的老鼠…也正是由于Capcom务求完美的心态最终导致了故事情节略显厄长繁琐，加上FF5、DQ5两款超大作的前后夹击使得这款倾注了船水纪孝等制作人大量心血和期望的作品平淡收场。

次年的12月2日，龙战士系列第二作《使命之子》接踵而至。九四年的Capcom正处在经济困顿的边缘，街机市场受到了SNK等厂商的侵蚀而份额大减，而家用机方面也由于白热化的竞争导致了本厂出品的游戏卡带在欧美积压如山。在这种景况下推出的《使命之子》虽然用了20Mb的大容量但图像方面比之前作并没有太多提升；值得庆幸的是因为有了前作积累的经验，游戏的系统渐趋完善、故事结构也更加紧凑。故事衔接了前作白龙族与女神弥利亚（ミリア）的宿命纠葛，初代的八位英雄在游戏进程中都会以不同的姿态出现。悲剧的氛围比之初代益发浓重；序章时垂暮的前作主角领着孙子龙前去观看封印的山洞，龙并不知道化身为巨大白龙镇守洞口的就是自己的母亲，而等待着他的将是轮回绵延的宿命。根据完成度的差异游戏共设定了三种截然不同的结局，龙误杀被诅咒的亲身父亲的结局颇值得回味！凭借着游戏本身不俗的水准这款软件在PS、SS等新型主机纷纷涌现的年末成为了SFC重要的商战武器之一，销量比前作略高，全球销售达110万本（龙战士1的美版直到95年初才由Square代理发行，更因为前两作在美工方面的明显差异才出现了1代是Square代为开发的谣传）。

96年PS版《生化危机1》推出时附带了传说已久《龙战士3》的开发中画面。除了确知最新作的登陆平台以及将采用全新的3D构图方式以外其余一概不详，不少老玩家都对公布DEMO的图像大加抨击。一时间由于本厂的全新超大作《生化危机1》以及FF7等的光芒遮掩，大多数人都似乎忘却了这款音讯杳无的RPG大作。

97年9月，《龙战士3》在一年中的绝对淡季推出。虽然发售前后有FF7、沙加－开拓者等一系列大作涌现，但这款游戏仍然凭借其独特的风格闪烁出熠熠光辉！以所谓真，3DRPG为宣传口号的该作品完全摒弃了被索尼广为推崇的CG动画，Capcom特质的朴素为当时日趋功利的业界带来一丝清新空气。值得注意的是《龙战士3》是目前为止四作中唯一没有副标题的，或许是船水纪孝对该作品较之前两作的巨大反差并没有十足信心；或许游戏本身的蕴意有待玩家自我检证；或许…《龙战士3》故事定位在前作的若干年后，逐步揭示了许多埋藏多时的不解之谜；当笔者从游戏临近结束时大魔导师迪丝和女神弥利亚的问答中了解到彼此之间微妙的关系时十分错愕震惊。历时千年的女神与龙的战



争终于结束了，聆听着优美而略带伤感的片尾曲亲身感受到新时代的潮音。

可能很多人并不赞同，笔者固执地认为《龙战士3》的总体水准在PS众多RPG游戏中绝对可以排进前五位。日本六十万的销量虽然未足以圈点，但那种不施粉饰的朴素令人称道！销量未能更进的另一重大原因是专业级的难度使得大量PS开拓的Light User望而却步。

《不变的人》！最初听到《龙战士4》这个标题时有种心生唏嘘的奇特感触，毕竟三年的光阴对人类而言绝非短暂（发售于2000年4月27日）。此期间曾憧憬着续篇能出现在自己认为最理想的平台一N64，但事实证明这不过是一厢情愿罢了；《龙战士4》成了Capcom告别PS平台最后的超大作。虽然男女主人公的名字仍然是龙和尼娜（ニ－ナ），却已是完全摆脱前三作情节窠臼的崭新作品。女神和龙的仇恨不再是故事的主题，更多触及了自然、生存等现实。远古时代称雄一时的龙族渐渐走向衰亡，本作的龙是作为数百年前凭借强大力量建立帝国的佛尔皇帝的弱势分离体存在的，佛尔代表了野心和仇恨而龙则体现了和平与宽容；两者的最终融合表明了龙族选择了与其他种族的共处以求得生存。图像方面延续了三代的风格更加细致清新，龙和佛尔两者交叉的视点使得情节极富层次感。这是一款集无数名作精髓之大成的优秀作品；《格兰蒂亚》、《异度装甲》、《DarkHalf》……体现了Capcom善于吸收借鉴他人所长的一惯社风。

《龙战士》这款软件堪称日本游戏业界的异数！历经八年间四款作品始终保持着本土五、六十万的固定销量，虽然无法比肩FF、DQ却也成为了日本五大第三方厂商之一Capcom的象征作品；我们留心观察后不难发现四代游戏总是在主机世代交替的微妙时期推出，而游戏水准起落的轨迹与Capcom本社的兴衰亦相吻合。从对制作人船水纪孝的访谈中不难发现其中的玄机："《Breath of Fire》的销售数字对Capcom并不太重要，但可以肯定的一点是该系列只会于"恰当时机"出现在我们所确信的主流机种上！！"（从GBA版《龙战士》1－2代的复刻也能洞悉该社的意图）换而言之；未来《龙战士5》登陆的主机一定就是Capcom所确认的业界主流，目前的形势对任何人来说恐怕都还是个难解之谜…

幸抑或不幸？！一款格调清新如许的RPG游戏暗地却背负着如此沉重的宿命。

最后引用《新古今集》中藤原家隆的和歌来形容笔者对《龙战士》系列的由衷推戴：

莫等春风来　莫等春花开
雪间有春草　携君山中找

龙历史的断章残阕

《龙战士》系列就像酽酽的浓茶，需要有足够的心态和虔诚才能品味到其中的真髓。咀嚼着那份深入骨髓的苦涩，偶而游离于主题外的恶趣味又不禁教人莞尔；如此数年间始终游戏性一以贯之的作品现在哪怕厂商Capcom本身都已经不多见了。



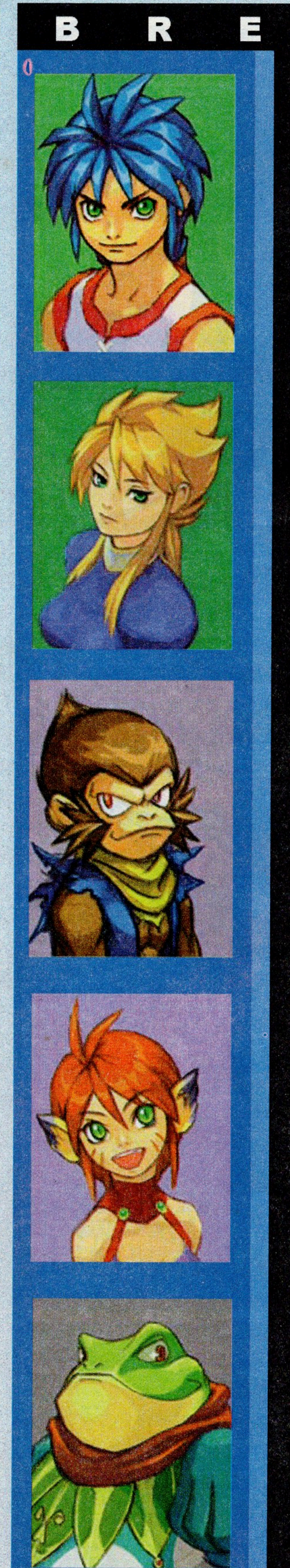
初代《龙战士》就建立在一个极度压抑的背景下。架空世界的星球最初存在的是拥有强大力量的龙之一族，善良的白龙族以其智慧开创了辉煌的文明并与其他种族谋求和平共处。而黑龙族的祖神——女神弥利亚（ミリア）出于对白龙族强大力量的恐惧以及野心指使好战的族人发动了战争，一场历经数百年的浩劫由于女神的参战最终白龙族与其他种族的联盟以惨败而告终。残余的白龙族以寻常人类的形态困居在海边小村ドラグニール躲避着杀戮和毁灭，但这一切都似乎是徒劳的……

流程过长、情节拖沓是龙战士1代的最大缺陷，这因为船水纪孝等初次涉猎此道的缘故。人物刻画传神是该作品重要的闪光点；尼娜的善良、基利亚姆的机智、丹克的豪放、曼尼洛的贪婪…无不栩栩如生。即使那些配角也不吝笔墨加以点缀；被迷惑的白龙族巫女塞拉、老死不相往来的那对白发翁妪等等都给人深刻印象。

阿伦和卡拉这对苦难情侣为了躲避浊世的纷扰最终选择利用时空扭曲回到无忧无虑地童年；这样极具煽情的场面俯首可拾。

神秘女魔导师迪丝这个后来成为纵横四代游戏的灵魂人物在本作中并没有过多交代与女神之间的纠葛；只是从守护精灵的口中约略了解到迪丝在龙大战中起到的巨大作用。

在情节推演和细节设定方面《龙战士》大胆借鉴了其他作品的长处加以进一步发挥；尼娜进化成大鸟的灵感就来自FF4的飞空艇。音像方面的素质由于厂商的精益求精使之达到了当时的



最高峰。

《龙战士2》的开场更为悲怆感人!故事发生在前作的数十年后，龙的母亲因无意中打破了禁锁黑龙族的封印化身成巨大的白龙镇守着山洞口。龙等勇者为了铲除信奉女神弥利亚的邪教展开了殊死战斗，最终一行人进入了山洞与万恶之源决战，情节始终紧扣着小标题中的"使命"二字。

共同体是本作新创的育成系统其完成度将直接关系到结局。多重结局中的BadEnd尤为悲惨；在女神的玉座前所有的同伴都被化作水晶而击碎陨灭，充满了绝望和悲伤的氛围。终了时的对话也完全体现了剧本策划人深邃的世界观。

在剧本的结构上比前作紧凑做到了前后呼应、环环相扣。垂暮的前作主角和初代尼娜等的出场使人顿生世事沧桑的感慨，压抑的气氛则更胜先前。我们注意到在本作中揭示的邪教这一主题正是当年度（94年）严重困扰日本的社会现象，与同期的《火焰纹章》等作品一样把批判邪教的现实问题也融入了游戏的思想中。

相比起情节和系统的趋于完善，人物描写则不尽如人意。主要人物中除了青蛙王子塔塔外其余几乎都没有留下十分印象，迪丝在本作中的平庸以及游离于情节之外令笔者困惑不满；倒是配角中尼娜之妹咪娜倔强而义无返顾的性格为游戏增添了几分亮色。剧本在四作中独擅胜场，可惜的是在细节的把握方面尚有很大欠缺；例如初代的尼娜在数十年后仍然遇见昔日战友的孙子那一幕场景原本应该是十分感人的却草草略过了事。

《龙战士3》无疑是全系列的顶峰之作!97年堪称游戏业的黄金时代，无论PS、SS、N64都在那一年留下了大量璀璨的传世佳作。Capcom凭借着上一年推出的《生化危机1》再显雄风，此外《街霸3》、《星际悍将》等大批名作也相继露面；出现在那个时代背景下的《龙战士3》成了最高实力的完美象征物。

船水纪孝在追求游戏性的不妥协方面再次造成了游戏销量的瓶颈，拜师、钓鱼、共同体等一些令游戏乐趣倍增的设定都被新入的玩家视若畏途。虽然游戏总体难度针对消费层比前两作向下做了大幅调整仍被诸多日本网站举为PS有数的艰涩之作。

三代的时代背景在前作的若干年后（由于巴帕迪鲁和兰多的出现所以暗示相隔时间不会很长），经过又一次战火浩劫的龙族在女神扭曲是非的教化下的处于几乎不可逆转的灭亡边缘。通过了解真相昔日女神教旨的崇信者卡郎多等人终于站在了正义的一边，最后众人向女神发起了质问。洞悉一切的大魔导师迪丝陪伴着女神弥利亚一起迎接了最后的灭亡…而龙与尼娜等开始了新的生活。

本作在人物个性把握方面比前两作都有了显著提高，屠龙战士克郎多信念转变的复杂心理就刻画得很到位；从仇视屠戮龙族到对自身信念的动摇困惑最终彻底的否定这一过程表现得十分细腻。画面与音乐一改以往的浓烈激昂而趋于恬淡，3D与2D的有机结合令游戏独具特色。从故事的内涵和结构的铺陈可以感受到有关制作人对游戏的理解已经提升到新的高度。游戏终始并没有出现大量煽情的场面（除了龙与迪普兄弟对决的一幕），但那无所不在的忧痛仍能使融入其中的玩家真切感受到，大长老的遗言其实已经告诉了众人龙族的灭亡将是无法改变的现实。为这个恢弘篇章划上句号的《龙战士3》最终却还是留下了太多的悬念；迪丝与女神弥利亚之间的真实关系、龙与尼娜的离合、变异体的来历和去向…

郁闷和压抑是笔者不喜欢《龙战士4》的主要理由！过份寡淡的格调令游戏开始时有昏昏欲睡的感觉，中盘以后才渐入佳境；尤其是众多草龙漫天飞舞的那一幕印象颇深。

作为全新世界观的龙战士，4代在着眼点上和前三作有着十分明显的改变。故事从皇帝佛尔和龙两个截然不同的视野进行推展，主要描述了龙族的末裔在试图用力量征服人类和与人类完全和平共处两种矛盾心态中的迷茫和徘徊。最终理智战胜了野心；以原本弱势的龙吸收了强势者皇帝佛尔而为故事划上完美的句号。系统方面四代对三代做了继承发扬，拜师系统等做了很大的简化。总体来看这个力图变革的龙战士虽有许多遗憾之处，仍不失为PS晚期的闪亮秀作。

以上简略介绍了四代龙战士的情节，这是个完全体现Capcom独特气质的游戏。雅可素衣鼓琴、俗能浓妆媚客——这是很多人对这个街机老铺的口碑。在龙战士如此凝重的氛围下制作人员不时出现的恶趣味常令人胸臆大开；1代中的异性按摩和偷窥入浴、2代中的青蛙美食…船水纪孝还不忘顺便让自己另一得意大作《街霸》中的春丽姐露露脸作为捧场助兴。

喜欢Capcom；就是因为它的游戏中有太多体现个性化的东西。

龙的数个关键词

1)、龙与尼娜(二一ナ)：

从初代开始这两个名字就成为了男女主

人公固定的符号。彼此虽然是偶然的邂逅却由于龙族和有翼族世代相传的因缘而成为生死与共的伴侣，可能由于当年SFC所针对消费层的关系前两作中男女主人公的关系仅限于友情。不过在游戏高潮时魔女卡拉对龙一番怨毒地诅咒中还是约略看到几分别样的东西："你…将很快也会尝到与自己爱人分离的苦痛！"最后的结局是龙将尼娜送回了飞翼王国而只身离去。

2代中我们了解到为了传承龙族的血裔前作的龙选择了本族的女性，尼娜则孤独的守护着大空洞的封印…不幸的命运又延续到了第二代的龙和尼娜；赋有振兴龙族使命的龙最终还是没有和尼娜走到一起！

改易平台后情节的表现有了较大的改变。龙和尼娜在游戏中都已长大成人，从走出沙漠后尼娜病倒时龙对之精心照料等诸多细节感受到那种有缘无份地命运正在改变；结局的交待无疑也暗示两者终将"并马绝尘去、携手神仙游。"

4代中充满佛洛依德思想的诡异令人困惑错愕！最初的龙与尼娜存在着质朴的友情，而与皇帝佛尔融合后的龙是具有双重性格的特异体，尼娜的思想变化剧本策划人却并没有着重去阐述。

龙与尼娜之间的关系是我所知的RPG游戏中最暧昧不明的。

2)、特拉库尼尔(ドラグニール)与温笛亚(ウインディア)：

龙之故乡和有翼族的乐土。一个奇怪的现象是随着系列的推展而两地的距离却越来越遥远，从初代的仅隔三天的距离(在不遇敌情况下计算)到后来的历涉重山大洋，除了情节的安排外还可以理解为某种特定的世界观；特拉库尼尔距离现实的社会越来越遥远温笛亚则不断融入普通人类的环境中，这是两个古老的种族面对新世界的挑战时截然不同的应对方式！排斥还是融入对于日本这个至今保持天皇制度表象的特殊社会本来就是一个现实的课题……

3)、迪丝(ディース)与女神弥利亚(ミリア)：

两者是混沌初开时几乎同时诞生的祖神。弥利亚的本相是邪恶的五头巨龙迪亚玛特；迪丝以圣洁之灵蛇纳嘉(ナーガ)的实态出场。在龙战士的世界中始终处于邪胜于善的状态，每当弥利亚被打倒时迪丝就会自我封印以保持某种平衡。前三作中的女神弥利亚都是以最终BOSS的强悍姿态出现的，而且在大陆的影响力不断拓展蔓延。在龙战士3女神似乎终于被彻底消灭了在4代再也没有出现，4代中迪丝则以游魂般神秘生命体的形态寄生在她自己十分不满意的钢铁躯壳中。迪丝与创世诸龙的对谈中可以佐证其在BOF世界中举足轻重的地位；与所寄生的钢铁战士的离合又揭示了做为古神的她在新时代到来之之即同样面对着严峻的抉择！

"我与你一同诞生与孤独黑暗中；命运也注定了我将与你一起消亡…但愿没有神的世界将更加美好。"(迪丝与弥利亚最后的问答)

4)、真・龙皇帝：

一代不如一代的男主角究极必杀技！初代的龙皇帝达成很难必须在取得所有龙装备的情况下习得所有龙的变身特能，最终是将所有八位同伴合为一体。记得在打最终BOSS时一直用普通攻击全程只加了一次满血威力可见一斑。二代的龙皇帝虽然能进行一次最大物理攻击却要耗尽所有的魔法，威力和实用性明显降低。三代的特征就是具有最强圣属性攻击的特效，在挑战两个隐藏的亡灵系怪物时有不俗作为。到了四代诸龙皆传后的究极奥义虽然霸道但因诸多限制使实用性大打了折扣。以上的设定和改变应该都是制作者基于平衡系统而考虑的吧?！

5)、特技与拜师系统：

特技是龙战士系列最独到的卖点，如果将之冠以龙战士系列的"游戏之魂"一点都不夸张！初代中必需善加利用才能顺利过版；例如基利亚姆的穿越森林和狩猎、丹克的开锁、莫古的掘洞…尼娜的飞翔更是关键中的关键！2代里则更加个性化了；青蛙王子塔塔的大变身叫人忍俊不禁。特技的重要性在全系列中都得到了完美体现大大增强了耐玩性！拜师系统是从3代开始出现的新卖点；通过投入不同师傅的门下可以任意改变能力增长的取向。值得注意的一点就是2代中的重要人物兰多和巴帕迪鲁(バパテル)在3代中都又以师匠的身份露面，充分体现了故事的延续性。

6)、钓鱼：

从初代起就在游戏进程中起到重要作用的迷你游戏是比较成功的范例，甚至很多人提起龙战士就想到了钓鱼！在前两作中限于容量关系钓鱼仅做为收集隐藏武器的旁支情节设定；三代开始就完全独立成颇有趣味性的迷你游戏，收集图鉴、





龙战士系列漫谈………

BREATH OF FIRE

记录挑战等都为游戏增加了耐玩性。（在3代中笔者最难忘的记忆是和一条勇鱼来回缠斗了约半个多小时才终于使之就范，很遗憾比 Fami 通的权威记录仅差 0.01）

7）、恶趣味：

所谓"恶趣味"就是游戏体现制作人独特嗜好的某些细枝末节！在每一代中都屡有体现；初代中龙在夜里偷窥女王入浴、尼娜为老人有偿按摩（以前多数人的观点是老头；经过笔者研究发现却是个老妪）…

2代中青蛙美食的理论更叫人喷饭；王子塔塔自信的做了青蛙国第一料理"苍蝇＋蟑螂大餐"请龙等品尝，龙尝了一口就恶心地吐了出来。塔塔还振振有辞地对龙说："因为你不是青蛙所以不能理解这样的天下美味！"

3代中迪丝恢复纳嘉本相时会一本正经地问龙："我现在的样子美吗？"如果回答是否定的则将遭到她痛恨一击。

4代时迪丝选择寄生的宿主居然是个洋灰桶那样笨拙臃肿的钢铁家伙这是令熟悉前三作情节的玩家大跌眼镜的奇特构思。

在历代龙战士乃至 Capcom 所有的游戏中"恶趣味"无所不在，生化危机系列里的豆腐君也是比较经典的例证。

结束、龙的哲学

优秀的 RPG 应该能表现出深刻的思想内涵，凸显出某种现实意义并让玩家能够真正接触到制作人意图表达的世界观。

DQ 用其暧昧飘忽的笔触表达了人类在进化发展过程中的迷茫和失落；Mother2 以幽默辛辣的手法对那些企图凌驾他人之上的丑类极尽嘲讽；值得大书特书地是皇家骑士团2中暗黑骑士兰斯罗特的强盗理论在若干年后与现实某超级大国的官方发言相暗合："我们是来维持这里的秩序的，如果没有你们的反抗会有战争吗？引起战争的原因不就是你们自己？？"真正的大作应该是具有相当思想性而并非一味的风花雪月。

比起上述那些名垂青史的煌煌巨制，龙战士同样存在着极其深邃的价值观。

控制着惑星意识形态和信仰主导权的女神弥利亚出于对古老龙族强大力量的恐惧，借口龙族将最终摧毁星球（其实不过是维持其一家独大的借口罢了）而采取了一系列高压政策。在成功封印了另一个神——迪丝后，女神又挑唆龙族的部分好战分子发难从而揭开了长达千年的血腥屠杀序幕。许多无辜的生命葬送在所谓"正义"的战争中，遭到龙族反抗后女神还伪善地对前来挑战的龙进行劝诱希望能与之共同分享自由的国度。

女神的形象无疑与现实中超级大国的意识形态暗相吻合！用虚假的正义和强大的力量来博得广大民众的青睐和支持，为了建立自己乌托邦式的理想秩序对自己假想的敌人进行手段极其残忍的迫害，最终遭遇强烈地反抗也是可想而知的。龙族的命运也几乎等同于伊斯兰民族的现状；一小撮好战分子将全族陷于生死存亡的边缘……

相对于"虚假的正义"，龙战士又阐明了一种深刻的生存哲学。龙族一脉希望通过遁世匿居来获得生存的空间，但残酷的现实却证明了那是徒劳无益的。拥有同样古老文明的有翼族则因为积极融入大社会中而日益强盛。4代中龙与皇帝佛尔分别代表龙族两种矛盾的心理活动；强悍的佛尔企图凭借暴力将普通人类征服以获得世界主导权龙则希望能与所有种族和平共处。

日本这个拥有特殊社会的狭小岛国，其自身一直存在着紧迫的生存危机意识！或有意若无意间剧本策划对困扰大和民族的现实问题做了深刻反思；在他的理解中依靠暴力和刻意的逃避是无法摆脱岛国忧患的，唯有融入世界才是唯一的生存之道。

综上所述不过是龙战士中表象化的哲学理念，尚待发掘地还很多。这个游戏应该算是 Capcom 颇费心力的代表作品，寡淡的口味使得多数玩家对之产生了隔膜。

《Breath of Fire》就象一首忧郁的弦歌，让人感触到那彻底的伤感和郁闷；又像是记载在发黄纸页上的一阕史诗，闲来无事或通读全篇或择其章节略窥，各自做思古之想叹！更仿佛那绝品的清茗，入口的苦涩顷刻间化作回味无穷的齿颊余芳……

因其绝世峭立 故作文以记之

太阳黑子工作室成员

—darkbaby—



GAME AGENCY

将铃音进行到底

魂斗罗

4a1, 4a1, 4c2, 4a1, 4#d2, 8－, 8d2, 8－, 8－, 4c2, 4a1, 4a1, 4c2, 4a1, 4#d2, 8－, 8d2, 8－, 8－, 4c2, 4a1, 4a1, 4c2, 4a1, 4#d2, 8－, 8d2, 8－, 8－, 4c2, 4a1, 4a1, 4c2, 4a1, 4#d2, 8－, 8d2, 8－, 8－, 4c2, 4d2, 4d2, 4f2, 4d2, 4#g2, 8－, 8g2, 8－, 8－, 4f2, 4d2, 4d2, 4f2, 4d2, 4#g2, 8－, 8g2, 8－, 8－, 4f2, 4d2, 4d2, 4f2, 4d2, 4#g2, 8－, 8g2, 8－, 8－, 4f2, 4d2, 4d2, 4f2, 4d2, 4#g2, 8－, 8g2, 8－, 8－, 4f2

metal gear solid 2 sons of liberty

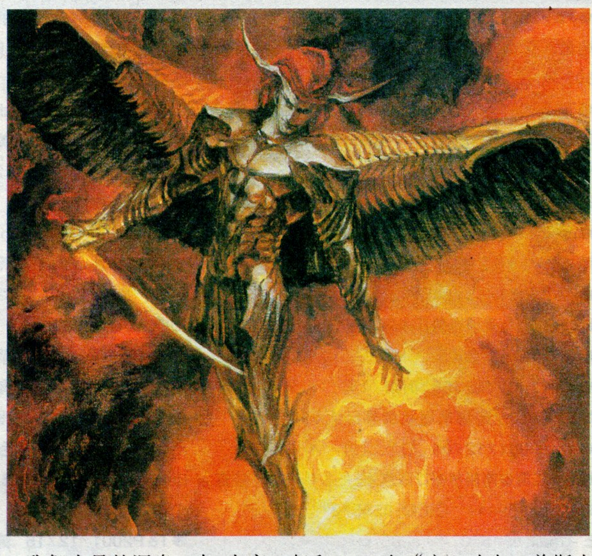
8e2 8d2 2c2 32 － 8d2 8e2 8a1 4e2 2d2 16 － 8c2 8d2 2e2 32 － 8a2 8g2 8e2 4c2 2d2 16 － 8e2 8a2 2c3 32 － 8b2 8c3 8d3 4c3 2a2 16 － 8g2 8a2 4. b2 32 － 8c3 8. b2 8. a2 32 － 8g2 2a22e2 32 － 8a2 8g2 8e2 4c2 2d2 16 － 8e2 8a2 2c3 32 － 8b2 8c3 8d3 4c3 2a2 16 － 8g2 8a2 4. b2 32 － 8c3 8. b2 8. a2 32 － 8g2 2a2

由于编辑部内部通用的手机品牌是 Nokia，所以铃音的输入法也是 Nokia 的。至于使用别的品牌的朋友们，只好委屈一下，转成简谱再输入吧。另外说一句，网上现在有一种软件可自由转换各种手机的铃音输入方法，很方便的。

编辑部人事变动，游通社异帜改旗

最近编辑部发生了一系列的人事变动，老资格编辑E.T和人气大姐头MARS离开了原来的工作岗位，奔赴属于自己的美丽前程了。给邮通社带来的直接影响就是要换一换把门的人了。想必是laser平常老实巴交、工作勤勤恳恳(余下众小编斜睨中)，又面容英俊举止潇洒且不失温柔体贴(余下中小编疯狂寻找脸盆中)，主编一句话，便将游通社大门上斜插的火星大旗换成了迎风招展的"L"大旗。。就laser本人来说，最近一段时间正沉浸于欧美的奇幻文学而不能自拔，正想趁此机会给游通社内的千余人等一次剑与魔法的洗礼。穿好你们刻满魔法符咒的盔甲，举起手中密银所制的长剑，准备好接受来自另一个世界的冲击吧！

就目前来说，laser对游通社的掌控不知道是"永执"还是"暂管"，不过可以保证，有laser在的一天，游通社就会更加繁荣，laser也会不惜余力地去做好每一件事情，让来到这里的每一个人都感到从容和温馨。由于接手的时间过短，在本期是不会做太大的变动了，从下期开始laser就会有大动作，让游通社有着翻天覆地的变化。如果大家有什么好的要求的建议，不放写信给laser，laser会尽量把你们的要求建议体现在变化中的。不过你们要记住，我们都处在魔法的包围中，天上的黑月就是



我们力量的源泉。来，大家一起和laser念:"麻～哈卡～普斯力度～发恰……"(被身后飞来的大棍击倒:"打死你这个散布歪理斜说的邪教组织成员！")

(昏迷36小时后)虽然MARS小姐已经走了，但是我们一定会继承她的遗志(MARS青筋:我还没死呢！)，将手机铃声进行到底。这一次由于laser刚刚接管，不妨给大家多带出来一份:第一个是最近最红火的游戏《燃烧战车2自由之子》里面的配乐，由已经离职的MARS费了一个上午的功夫编出来的(动漫部新来的一个叫做3000的BT编辑也帮了一点点忙)，在各款手机上都有相当出色的表现，就算是MARS留给大家的离别礼物吧。另外一个是老玩家们熟悉无比的《魂斗罗》中的BGM，大家慢慢享用吧。

有关于来信与调查表

自从杂志上登出了调查表，读者的来信便基本上是以薄薄的一张调查表为主，虽然两方面都是很方便，但就是给laser一种少了什么东西的感觉。下次麻烦大家，填写调查表的时候也不要忘了添张信纸，写上点什么，laser可是从善如流的人哦。

上期多了"你最喜欢的编辑"这一选项，星辰、CLOUD和已离去的MARS一直在排行榜头名上争斗不止，最后星辰凭借着自己编造的"恋爱教学"赢得的人气以微弱优势拔得头筹，想来下期他就没这么好运了。

给星辰：我正在学美声，练习用歌为《天蝇战士》，七七四十九天后，我会寄个东西给你——录音带＋白色粉末……

(上海市 藏青) 星辰(大汗中)：……

给星辰：你好"卡瓦一"，我越来越喜欢你了！哈哈哈

(四川省 谢震) 星辰(仍大汗中)：我是男的耶，我不喜欢BL……

给CLOUD：你写的小说攻略非常好，我虽然没有PS2，但是看了一遍就好像在玩似的。

(广东省 张建武) CLOUD(流泪)：我一直在努力！

给MARS：听说姐姐你能化腐朽为神奇，听音而辨其声，实在佩服得五体投地！

(上海市 高岚) MARS(也在流泪)：我会想念你们的……

幸运读者： 浙江省：沈白　唐山市：吴伟　北京市：徐笑雷
广东省：卢树维　上海市：藏青　北京市：甄圣
福建省：陈一帆　沈阳市：王俊韬　天水市：吴恒
江西省：李怀文　(奖品将会在一个月内寄出)

●T&P2001/12/01 Tricycle (男 20岁)
地址：天津市南开区西青道跃升里5号楼1门502号(300112)

●T&P2001/12/02 刘浩辰
地址：南宁市安吉路桂林工学院南宁分院计2(530011)
电话：(0771)13106615
E-mail:Hentaer@china.com

●T&P2001/12/03 袁博 (男 21岁)
地址：河北省保定市519路41号8栋4单元501(071051)

●T&P2001/12/04 杨永千 (男 17岁)
地址：广州市黄埔造船厂1区23栋104(510715)
电话：(020)82206537

●T&P2001/12/05 时清 (男 17岁)
地址：江苏省无锡市堰桥镇界经大队小时村4号

●T&P2001/12/06 胡波 (男 14岁)
地址：江西省南昌岔道口西路42号3单元101信箱
电话：6286944 OICQ:8545707
E-mail:8545707@fm365.com

●T&P2001/12/07 王立军 (男 16岁)
地址：宁波市钱湖中学303班(305121)
OICQ:88418360

●T&P2001/12/08 张D (男 20岁)
地址：山东省济南市闵子骞路60号1号楼2单元401(250100) 电话：13969092972
E-mail:Greenspen@chinaren.com

●T&P2001/12/09 叶兰飞 (男 17岁)
地址：上海嘉定工业学校2076班(201800)
OICQ:69987346

●T&P2001/12/10 王华湘 (男 19岁)
地址：湖南省株州市湘华机械厂4栋5单元107(412003) E-mail:whx628@sohu.com

●T&P2001/12/11 刘波 (男 21岁)
地址：新疆财经学院计算机系01-3信箱(830012)
电话：(0991)3743774

●T&P2001/12/12 曲潍瀛 (男 16岁)
地址：烟台市莱山区滨海北路191号(264005)
电话：(0535)6904773
E-mail:AFallangel@chinaren.com

●T&P2001/12/13 黄杰峰 (男 17岁)
地址：广东省阳春市龙河东路26号(529600)
电话：(0662)7722298
E-mail:JFHCY@yahoo.com.cn

●T&P2001/12/14 吴述东 (男 26岁)
地址：龙吟路500弄43号601室
OICQ:64344831

●T&P2001/12/15 蔡建明 (男 20岁)
地址：上海市黄埔区朱家角镇庆丰村360号(201713)

●T&P2001/12/16 张皓 (男 20岁)
地址：甘肃省兰州市兰州医学院基础医学院临床专业2000届本科13班(730000)
电话：(0931)8289145

●T&P2001/12/16 曾雪 (男 17岁)
地址：辽宁抚顺东洲区东洲街2号楼4单元201(113004) OICQ:4647876

●T&P2001/12/17 韩笑 (男 16岁)
地址：北京朝阳区北苑路172楼903(100029)
电话：13621264386
E-mail:hanxiao@vip.sina.com

●T&P2001/12/18 李星兴 (男 19岁)
地址：广西昭平县一中高992班(546800)
E-mail:Lixingxing@sohu.com

●T&P2001/12/19 (男 19岁)
地址：长春市大屯镇铁北圆圆饭店(130103)
OICQ: 11351835 E-mail:hiloo@163.com

●T&P2001/12/20 陈豫宁 (男 18岁)
地址：辽宁省阜新市高级中学二、9班(123000)

●T&P2001/12/21 刘岩 (男 21岁)
地址：沈阳市浑南高新区1号(110167)
电话：013940282110 OICQ:7161347
E-mail:un1980@china.mail.com

●T&P2001/12/22 (臧青)李红兰 (女 16岁)
地址：上海市虹桥路1017弄1号801(200051)
E-mail:knightofnight@sohu.com

●T&P2001/12/23 王晓明 (男 19岁)
地址：浙江省杭州市教工路影业路2号2幢201室(310034) OICQ:53407970
E-mail:snake821029@yahoo.com.cn

●T&P2001/12/24 高岚 (男 16岁)
地址：上海市三林中学三林路658号(200124)
OICQ:89315783 E-mail:lanny@sohu.com

●T&P2001/12/25 郭兴源 (男 15岁)
地址：广东省揭阳市榕城区真理中学93届13班(522000) 电话：(0663)8620701

●T&P2001/12/26 曾祥辉 (男 20岁)
地址：广东省韶关市大塘路九公里韶关学院现代教育技术中心(512005)
电话：(0751)8120919 OICQ:41015171
E-mail:Lucynelson@21cn.com

●T&P2001/12/27 谢震 (男 19岁)
地址：四川南育川北医学院52号信箱(637007)
电话：(0817)2244633 E-mail:YEXG@yeah.net

●T&P2001/12/28 刘国庆 (男 20岁)
地址：上海市长阳路147号驻警(200082)

●T&P2001/12/29 庄凯 (男 16岁)
地址：浙江省舟山市定海区定海一中高一(2)(316000) 电话：(0580)2032446

●T&P2001/12/30 杨培洪 (男 15岁)
地址：广东省顺德市容桂镇德胜路5座303号(528303)
电话：(0765)6629576 OICQ:51362589

●T&P2001/12/31 吴伟 (男 16岁)
地址：唐山市方正中学高一(4)班(063000)
电话：(717)5535386



FREE GAMER ZONE 自由玩家社区

●T&P2001/12/32 罗山（男16岁）
地址：重庆市渝中区五星路215号(401120)
电话：(023)67829698

●T&P2001/12/33 王华（男23岁）
地址：上海市宝山三村147号501室(200940)

●T&P2001/12/34 王尔佳（男18岁）
地址：广东省饶平县黄冈镇汕宝路一横交警大楼东座三楼302房(515700)
电话：(0768)7508338 OICQ：64605089
E-mail:Mas-Fox@hotmail.com

●T&P2001/12/35 （男19岁）
地址：湖北省宜昌市00030083邮政信箱(430000) 电话：(0717)6236810

●T&P2001/12/36 李金（男17岁）
地址：甘肃兰州市西固区第六中学(730060)
电话：(0931)8886215

●T&P2001/12/37 陈凌（男23岁）
地址：福建省福安市计划生育委员会(355000)
OICQ:76737686 E-mail:cl3709898@163.net

●T&P2001/12/38 邢云（男16岁）
地址：新疆乌市迎宾北一路宏图小区6号楼1单元1-6(830016)
E-mail:huanlongshiche2@sina.com

●T&P2001/12/39 曾强（男21岁）
地址：四川省内江市威远县中医院(642450)
电话：(0832)8212803 OICQ：21485495
E-mail:zqdiabol@yeah.net

●T&P2001/12/40 谢润（男21岁）
地址：南京海军电子工程学院14队(211800)
OICQ:19013670 E-mail:xierun-4@sina.com

●T&P2001/12/41 陈德良（男21岁）
地址：广东省中山市西区天海城怡海阁1A

●T&P2001/12/42 李海生（男16岁）
地址：广东省高州市东郊农垦茂名技工学校(523200) E-mail:7200217@163.com

●T&P2001/12/43 陈恩（男19岁）
地址：广州市天河区广工大龙洞校区学生公寓B2-903C(510520)
电话：(020)87081861 OICQ:64655040
E-mail:chenen19820614@163.com

●T&P2001/12/44 方向（男17岁）
地址：武汉市汉阳区十里铺紫荆园B-5-51(430000) 电话：(027)84633094
E-mail:TuesdayofApril@163.com

●T&P2001/12/45 蒋佩佩（女17岁）
地址：深圳市福田区竹子林竹园小区14栋204房(518040) 电话：(0755)3702529
OICQ:22634723 E-mail:S.mice0409@163.net

●T&P2001/12/46 林广权（男16岁）
地址：广东省电白电海中学高一(5)班(525448)
OICQ:16379024
E-mail:LimGuangquan1@sina.com.cn

●T&P2001/12/47 顾枫涛（男20岁）
地址：江苏苏州新区枫桥镇马浜村马家浜101号(215129)
电话：(0512)6610905
OICQ:82875026
E-mail:RabbitFIG@etang.com

●T&P2001/12/48 李川（男18岁）
地址：天津市南区下郭庄新村里86号(300350) OICQ:28511066

●T&P2001/12/49 戴晓天（男17岁）
地址：江苏省无锡市西门兴隆桥西56号(214031) 电话：(0510)2801251

●T&P2001/12/50 刘强（男19岁）
地址：吐鲁番地区计生委林秀珍转刘强(838000)
OICQ:18137218 E-mail:manutd0605@163.net

●T&P2001/12/51 隋广君（男21岁）
地址：北京首都国际机场物业部配电站(100621)
电话：13701334641 OICQ:31875111
E-mail:suigj2000@sohu.com

●T&P2001/12/52 张博（男22岁）
地址：吉林省长春市人民大街148号003(130000)
OICQ:51528488 E-mail:zhangbo5337@sina.com

●T&P2001/12/53 赵连欢（男17岁）
地址：天津市静海县新华里7号楼二栋401(301600) 传呼：(129)92183829

●T&P2001/12/54 宋小刚（男31岁）
地址：江苏无锡市塔影二村4-303(214011)
电话：(0510)2400771 OICQ:18166243
E-mail:songxg1955@sina.com

●T&P2001/12/55 张良骐（男15岁）
地址：福建省固宁县马兰巷29号(355400)
电话：(0593)5625160 OICQ:53842054
E-mail:zhangliangqi@163.com

●T&P2001/12/56 茅春华（男18岁）
地址：江苏省盐城市建军东路北新河桥东盐城工学院(东校区)283#309(224051)
电话：(0515)8217448
E-mail:Maochunhua0306@163.com

●T&P2001/12/57 耿忱（男17岁）
地址：河北省秦皇岛市北戴河高二四班(066100)
电话：(0335)4046103 OICQ:14250276
E-mail:snowman-rainman@sohu.com

●T&P2001/12/58 李秉威（男18岁）
地址：江苏省南京市城区纺织公寓3幢5单元201室(210006) OICQ:52154603
E-mail:00520lcw@sina.com.cn

●T&P2001/12/59 史佳行（男18岁）
地址：浙江嵊州二中黄小吟转(312400)
电话：(0575)3897886 OICQ:66758907
E-mail:lamser@163.com

●T&P2001/12/60 王雪琦（男16岁）
地址：新疆统勒县解放军陆军十二医院招待所牛晨秀转(844200) 电话：(0998)6374021

●T&P2001/12/61 黄永锦（男17岁）
地址：广东罗定市茶园里二巷20号(527200)
电话：(0776)3827304 OICQ:77222554
E-mail:QWMAPLE@China.com

●T&P2001/12/62 何凝（男18岁）
地址：北京市海淀区志新村小区15楼708()
电话：(010)62344727

●T&P2001/12/63 孟繁兴（男23岁）
地址：杭州三墩华东院物理所(310030)
OICQ:4972320 E-mail:peacehorse@263.net

●T&P2001/12/64 金正涛（男16岁）
地址：天津市陈平区西安道尚友里11门101(300051) OICQ:23110095

●T&P2001/12/65 陈峰（女15岁）
地址：浙江省慈浮市周巷镇东河沿路113号(315324)

●T&P2001/12/66 孙学东（男19岁）
地址：武警南京市支队三大队九中队（江宁、淳化）(211122)
电话：(025)2294090 OICQ:21880569

●T&P2001/12/67 陈一帆（男17岁）
地址：闽仙游县城墙顶巷90号(351200)
电话：(0594)8282646 OICQ:89107311
E-mail:fqb.314314@etang.com

●T&P2001/12/68 王俊韬（男16岁）
地址：沈阳市大东区长安路3号9-6-2(110043) 电话：(024)24311743

●T&P2001/12/69 熊金朵（男20岁）
地址：广西柳江县土博邮电所(545108)
OICQ:9601759

●T&P2001/12/70 孙炯（男15岁）
地址：浙江省慈溪市浒山镇189号504室(315300) 电话：63801758

●T&P2001/12/71 姜涛（男16岁）
地址：安徽省马鞍山市41栋205室(243000)
电话：(0555)2479910 OICQ:80526635
E-mail:jiang119@sohu.com

●T&P2001/12/72 张嘉祺（男14岁）
地址：上海市南大路200号204室(200436)
电话：(020)56688818

●T&P2001/12/73 王清清（男22岁）
地址：北京市朝阳区道家园5-7-702(100025)
电话：13910161616 E-mail:wqq@2911.net








QUESTIONS & ANSWERS 问询处

请问《SILENT HILL 2》的几种隐藏结局的达成条件是什么？

江西省 瑞文

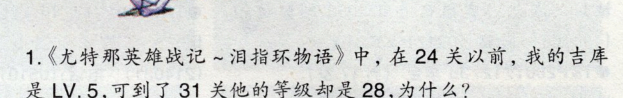
——●IN WATER 1. 在游戏中，即使受到攻击受伤后也不要立即服用恢复剂，要尽量保持在受伤的状态下发展情节，到濒死的时候再恢复。2. 得到安吉拉所给的小刀之后便立即调查它。3. 阅读在医院天台散落的自杀日记。4. 在酒店中看完录像带之后，到图书室去调查录音机，听取整个医生和主角的对话。5. 在击倒两个"三角头"之后，在最后的走廊上听完所有的对话。6. 尽量避免完成 MARIA 的完成条件（只要攻击玛丽安几次便可）。

●LEAVE 1. 受到攻击后在第一时间内恢复体力。尽量保持在满血的情况下完成游戏，并要避免在游戏中受到攻击。2. 在公园遇到玛丽安之后，不要往东走，也不要让玛丽安提醒主角目的地在何处。3. 在击倒两个"三角头"之后，在最后的走廊上听完所有的对话。4. 尽量避免完成 MARIA 的完成条件（只要攻击玛丽安几次便可）。

●MARIA 1. 游戏开始后，不要调查玛丽的照片和来信，也不要调查安吉拉临走时留下的小刀。2. 在公园里，当和玛丽安在一起的时候，听她的指示而直接去往目的地，千万不要往相反方向走或是令她提醒主角正确的目的地。但要为了照顾玛丽安而慢慢前进。3. 当和玛丽安在一起的时候，不要让她受到敌人的攻击，自己也不要攻击她。4. 在进入医院后，要调查每一个地方，并尽量拖延时间，然后才在 S3 房间放下她。5. 在 S3 放下她之后，每完成一段情节之后便要回去看望她。6. 在地下遇到玛丽安之后，再次进入房间去看望她。7. 不要到图书室听取医生和主角的对话。8. 在最后的走廊上，不要听完主人公与玛丽全部的对话，以最快速度跑过去。

●REBIRTH 1. 完成本条件需得通关一次。2. 重新开始游戏后，取得下列四个新出现的道具：白之香油（WHITE CHRISM：在公寓地带的 105 室，就是那个放三个金币的房间）；失忆之书（BOOK OF LOST MEMORIES：在城镇西面加油站的木柜上面，即保龄球馆的对面）；黑曜石之杯（OBSIDEIAN GOBLET：在资料馆 HISTORICAL SOCIETY 地面的架上）；祭奠之书（BOOK OF CRIMSON CERENONEY：在 312 房间看完录像带之后，在二楼的图书室里面）。3. 将它们保持到游戏的最后。

●DOG 1. 要令此结局出现，首先必须完成游戏并取得 REBIRTH 结局，又或是同时取得 MARIA、IN WATER、LEAVE 三个结局。2. 在 NATHAN AVE. 里，在 JACK'S INN 后面的狗屋中会找到一串狗的钥匙。3. 在 312 房间看完录像带之后，去隔壁的房间 OBVERSATION ROOM 使用狗的钥匙便可以看到这个结局。



1.《尤特那英雄战记～泪指环物语》中，在 24 关以前，我的吉库是 LV. 5，可到了 31 关他的等级却是 28，为什么？
2. FF8 第一张盘中，来到主人公梦到过的那个城市，众人被叫去完成任务，然后主人公和大统领去一个房子前和一群人站在一起，然后其余三人行动。请问这三人该往哪里去？
3. 为何无法用金手指在琉南的特技里加一个"跳舞"？

上海市 宋晓波

——这是情节安排的。
——往右走进入闹市，然后去酒店。
——您的机器发生了非法操作，请重新启动。

我是贵刊的忠实读者（已经买了好几年了），这是第一给编辑部发信，因为实在很着急，是我最近在玩 FF7 的时候，去打魔罐练级却怎么也打不动它，不知道问题，希望你能帮帮我！谢谢了。

你忠实的读者焰扬

——你说的是在最后一张盘大空洞里面的那种魔罐吧。其实很简单，只要在它身上使用一个 HP&MP 全恢复的道具，便可以很轻松的击倒它了。击倒后可以得到 3000EXP 和 1000AP，也不是很划算的。

1. DC 的模拟器 BLEEMCAST 是不是已经有了？听说只能对应几款游戏，是吗？
2. MD《梦幻模拟战 2》上的所有角色的最强装备是什么？
3. DC 上出了"樱 4"之外，还将会有什么大作呢？《莎木 3》会不会在 DC 上推出呢？
4.《CAPCOM VS SNK 2》出了正选角色外，还有没有隐藏角色呢？

吉林省 高飞

——已经有了。它是一个模拟器对应一个游戏，对于国内玩家来说不是很适合吧。
——这……太多了吧，地方太小挤不下呢。
——很遗憾的说，没有了。不会，也许是 PS2，也许是 X－BOX，更有可能是 NGC，但在 DC 上推出的可能几乎没有。
——有两个，一个是神（一个神字和一个人字）豪鬼，一个是疯卢卡尔。这两个人的攻击力虽然说非常厉害，连续技与超必杀也十分恐怖，但是防御力弱得出奇，不推荐使用。



MARS刚接了一期的画稿便溜之大吉了，没办法，laser只好重新接手，希望大家一如既往的支持laser吧。如果是E-MAIL投稿的话，laser的信箱还和原来一样：laser@acwind.com。



《八神庵》——乌鲁木齐 苏锦

虽然是临摹的作品，但是画的很仔细，画面也很有张力。



《〈最终幻想7〉之隐藏英雄Zack》——广东省 刘珊

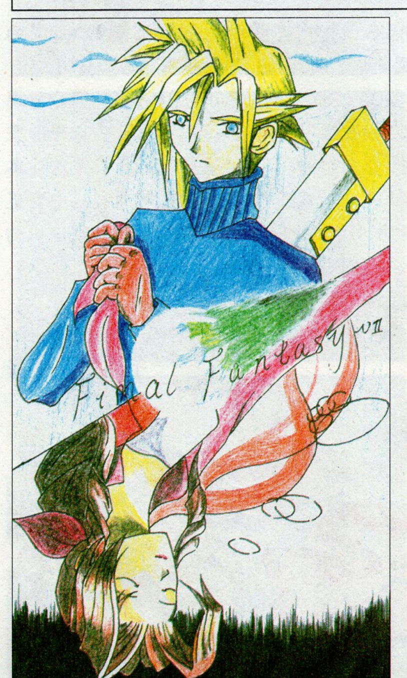
第一眼看到的时候，还真没认出来，不过风格很棒。

《克劳德与爱丽丝》——江苏省 BLACK ANGEL

连续用了好几次你的作品，都觉得有点不好意思了。

《spacechanel5》——吉林省 关枫

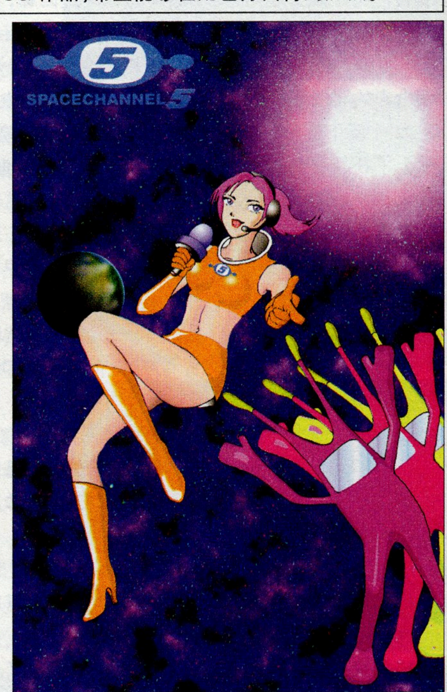
很不错的CG作品，希望能够在配色方面得到加强。



《GUNDAM H-ARMS》——3fire

画面很有想像力，人物的表情我很喜欢，但是在细节处理方面上有些不够，还望努力。







游通社

在编读里新开了一个栏目，名字想了半天也没有也没有，于是就套用了"梦总"的模式，就叫做"游戏．生活．我"吧。想让大家在这个天地里谈谈属于自己的游戏，属于自己的生活，属于自己的……自己。欢迎大家以后多投稿，e-mail 也是可以的，我的信箱是 laser@acwind. com。

laser

那一夜的梦

手里握着 DC 巨大的手柄，心里不期然地生出一种不知是悲愤还是自豪的感觉：世嘉啊世嘉，虽然你已经为了自身的利益而抛弃了我，不过我却永远不会抛弃你的。打开盖子，把 SGGG 放进去。一阵轻快的读碟声证明了我对 DC 的爱护（这家伙花了我两千多，怎能不爱护？）

LOAD GAME 以后，直奔 A 研——SGGG 以入手多时，可直到现在才有机会玩，我要把我落后的进度和我天生的愚笨用时间和努力补回来！今晚的目标——打破 A 研！！眼尾瞟了一下攻略书，继续前进。开始时的难度，难不了我这小菜鸟的。好！趁着敌人不强，先练练级，再说也可以赚点钱或拾点补品什么的。嘿，我可真是聪明绝顶啊！

时钟只敲了一下便停了下来——一点半了。耳塞里 SGGG 的音乐依旧透着浓烈的世嘉风味，管他几点呢，反正胜利在望，继续！我握紧了纸折扇，小心翼翼地穿过回廊，正前方和右方各有一条路，走哪边呢？正在犹豫之际，突的跳出一个脸长得像月亮的家伙（或许是像芝麻饼吧？太快了，没看清）向我袭来，一阵无由来的咒骂吓得我冷汗直流——HP—3，我立即还击！正义之音如同泰山压顶，一下子把芝麻饼压成了香喷喷的薄饼，乖乖地献上了补品和金钱。我满以为这家伙会知难而退，谁知道它竟然要求和我谈判，要加入我的阵营。你？？像你这样没用的家伙我可看不上眼，拒绝！打发掉这小杂菜以后，往右转去。刚走没几步，突然背后传来一阵咒骂声，我全身一震，好卑鄙！居然敢背后偷袭我这掌握业界未来的伟大人物！？不可饶恕！我马上跳了起来，怒目圆睁，张口正要"反击"——突的怒目圆睁变成瞠目结舌——耳中传来爸爸愤怒的责骂声，眼前心爱的 DC 濒临热暴走的状态，屏幕中的画面充满了一条条的彩色横线，几乎看不见屏幕里都有些什么！一声惨叫，我扑了上去，根本不理会爸爸在骂些什么，我现在唯一想做的就是把在我入梦时仍不停工作的 DC 从热暴走的状态中抢救回来！

时钟敲响了五下，爸爸的责骂声从房门外传来："都几点了，还在玩！你明天还要上课吗？以后再这样的话，我就把你的破游戏机砸烂了！……"我拖着疲倦而僵硬的身躯爬上了床，心里还惦念着不知可否度过危机的 DC——现在它正躺在空调下享受这有抽湿功能的 19 度负离子风。眼睛刚闭上不久，又再一次置身于 A 研的回廊中。

世嘉你等着，我会带你达到 100% 的，你等着……ZZZ

芭月凉

游戏说

世有游戏厂商，然后有游戏。游戏常有，而名厂商不常有。故虽有大作，只辱于菜鸟之手，并死于盗版之间，不以名作称也。

游戏大作也，一玩或玩一整天，玩家不知其好玩而玩也，游戏虽好玩好看，没人买，售不出，才美不外见，且欲与垃圾等不可得，安求其能好玩也。

玩之不以其道，买之缺少 money，看之不能通其意，曰："天下无游戏！"岂真无游戏，其真不知游戏邪！

W. Y

我的游戏

回想到了过去，想当年哪……

小学时玩的是"小霸王学习机"很久了，体积虽然庞大，但可以当红白机使，呵呵，寓教于乐的产物之一，（这还是人家送的，在这之前，是到邻居家里打魂斗罗？？300 条命怎么搁？上上下下左左右右 ABAB？？？？坦克、兵蜂、玛莉……不过，我的手实在太臭了……玛莉居然第一关都冲不过！！55555 这么悲惨的过去！！

不过，还真怀念啊～

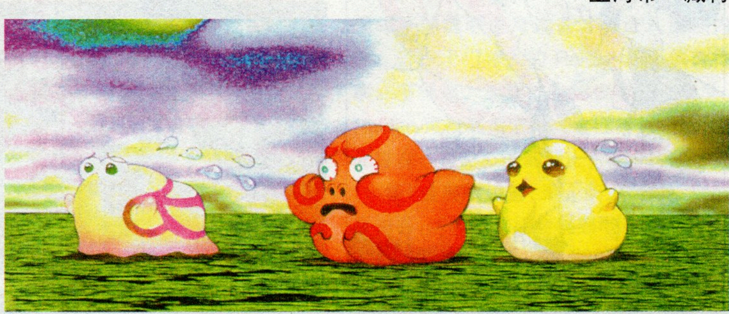
初二，是 PC GAME 大行其道的时代，没 PC，没钱（那时的网吧 4 元/小时）就到同学家蹭，回想起来，我真是厚脸皮呀。

现在，我拥有了 GBP、GBA、PC，还用 VGS 模拟，但我发现我越来越高兴不起来：我要学习的东西太多了，我要去选择的东西……每当我游戏时，总会想到：我是否在游戏人生？或游戏本来就是人生？要么是人生在游戏我？？每当我游戏时我心中真正希望的是什么？我发现，我再也回不到当年高兴地打着红白机的时代了。

剑没有错，错在挥剑的人

游戏没有错，而是我们为它蒙上了一层灰尘。

上海市　藏青





格兰蒂亚 2，被一代光辉笼罩的灰色行星

虽然对“格兰蒂亚”一代印象不错，但 2 代却在让我难有此感觉，好不容易才通了关，不过回忆起来，居然不满更多一些。

首先不满的是角色。大概制作者想做的是有“传统风味”的 RPG，于是我们看到了一大堆“传统之至”的家伙，包括魔物猎人、修女、兽人、王子之类，实在让人提不起精神。更要命的是 6 个角色全都太脸谱化，看到长相就能把性格猜出九成九。有人说“坏人脸上不会写‘我是坏蛋’”，但我怎么看都觉得龙特这小子脸上写着“俺是主角”！作为女主角之一的艾莉娜更是传统中的典型：修女，（或者叫巫女，我宁肯称她圣女，反正就那味道）性格温柔善良，擅长魔法……现实生活里有这样的 MM 肯定是极品，可放进游戏里就马上一文不值，因为这种淑女型角色在游戏世界简直多如天上的星星嘛！至于另一女主角米蓝娜要好一点，还算有性格，6 个角色里唯一的亮点。其他三个同伴我就不说了，反正是配角，用不着什么内涵。

这种“传统”在战斗里表现更明确：龙特的强横早在意料之中，尤其是出招速度，就快得不像话了；米莉娜除了会“暴走”这点新意外，和普通女主角没区别，同样是远程攻击、魔法强于物理；艾莉娜就不说了，没有魔法啥都不是；兽人马里戈理所当然地成为了肉盾（看他那块头！），理所当然地壮烈牺牲（RPG 定律：能挨打的准先死）；当然也少不了“垃圾”角色，没错，我说的就是那个后来当了国王的罗安，以及人造少女绫波……NO，是蒂欧（都是冷冰冰的无表情型）！战斗力正如他们的体型，那叫一个小呀……

格 2 的战斗里最麻烦的是 BOSS 战，因为 BOSS 强度不会随主角强弱而变化，导致我们在发挥出打“生化”练就的躲丧尸本领避开一个个杂兵后才发现面对的 BOSS 是个变态，再看看自己的数值，惨叫……最后我们不得不去练级，这也算格 2 令我不爽的一个原因吧！不过最终 BOSS 战斗之轻松令经历了太多磨难的我简直无法相信，以至于傻乎乎地等着这家伙变身或真正 BOSS 的出现——一般 RPG 的 BOSS 都会这两手啊——但是没有！我们……胜利了？

BOSS 战之后是另一烦心事，那就是多得令我头大的剧情，没想到格 2 的情节“庞大”（姑且不说“庞杂”）到如此地步，本来为了了解剧情我们还特意打的美版。一开始我们还老老实实翻英汉词典，后来发现这不现实，那些对话多到不止一次让我按着“确认”键就睡着了，还谈什么翻译，问题关键在于 DC 散热机能实在不怎么样，而格 2 的 SAVE 点又实在不怎么多，因此等我耐着性子（不耐着性子又能如何，刚才好不容易走完迷宫打了 BOSS，难道前功尽弃不成）看完剧情——按不掉剧情是又一可恨这处——找到存盘点时，DC 多半已经烫得只差冒烟了。

最后想说的是迷宫，全三维的，你就转吧！反正我是转得头晕脑胀，只想砸了手柄。格 2 迷宫的“精彩之处”在于，每个迷宫都全然不同，风格各异，在整治我等洛痴的同时展示了这个世界的丰富多样性……

其它还有点杂七杂八的不满，例如画面提高不大（相比于 DC 和 SS 的性能比而言），对角色刻划不够深入，CG 和一代一样少得可怜……

有一款太过出色的前作对于后来者来说未必是件好事，因为这意味着续作要么完全超越它，要么被它的光芒所掩盖。即使这款续作本身并不差，但人们发现它不如想象中那么好时，失望自然也就在所难免，当初的 FF8 就这样被贬得一钱不值，而现在我对格 2 的态度就是如此了。

（请本文作者速与本刊联系）

关于实况足球系列的紧急通知

广大“实况”爱好者请注意身边是否有以下几种人（注，在不玩“WE”时这些人与正常人无异）

①将游戏速度调制最高；不停使用罗纳尔多等“高速”球员作二过一，在每次进球后反复用各种不同角度欣赏，并用所有已知的形容词来夸耀入球，以达到满足自己的和“折磨”对手的目的。

②大量拥有 40～55 米任意球直接入网的 SAVE，绝对不放过任何前场定位球攻门的机会。当发现有除自己以外的任何人拥有上述机会时，会下意识地产生帮助别人的想法，就算因抢夺他人手柄而糟痛欧也义无反顾。

③ MASTER 联赛不用“点数”挑战冠军，且将每场比赛时间设定最大。

④大量收集足球信息，第一时间更新球队。将自己忠爱的球星能力改至极端（如：将维耶里的“数值”强加在张玉宁身上）

⑤用金手指将球员“巨大化”玩出各种 BOG。

⑥无视规则，疯狂使用铲球。当有队员被铲得向前翻滚数周或受伤时感到满足。

⑦利用记忆卡大量“原则”球员和球队，并用来预测比赛结果或足球彩票。

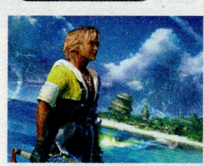
⑧完全依靠控球，使用包括门将在内的任何持球队员进行过人，直至对方空门或断球。

⑨射门后身体的某个部位（眼睛除外）会沿球飞行的方向朝电视荧屏的一则移动数

⑩ EA 足球时会严重危害他人的生命财产安全。

当玩友遇到上述这些人时请勿与其谈论足球及相关的事物，以免发生意外。

上海市翁意



天津海虹游戏



邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号 邮编:300020 电话:022-27308685 收款人:杨子江

邮费:不论品种数量(主机除外),一次邮购只需 15 元.全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利.一次邮购商品 150 元以上免邮费.凡汇款金额较大的顾客请务必留下联系电话或 E-MAIL.本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到 24 小时发货包您满意.请通过邮局汇款,且勿内夹带现金.

主机贩卖区

主机	价格	邮费
PS2 35000 型(原震动手柄,AV 线,正版 GT3,大电源,dvd 直读)	3150 元	邮费 50 元
PS2 30000 型(原震动手柄,AV 线,大电源,dvd 直读)	2950 元	邮费 50 元
DC 日美版(原装手柄,AV 线,56k 猫,上网碟,电源)	850 元	邮费 50 元
DC 日版(原装手柄,AV 线,电源线)	780 元	邮费 50 元
PS ONE(白原装震动,AV 线,电源)	790 元	邮费 50 元
GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(颜色任选)	230 元/300 元/450 元	邮费 30 元
GBA32 位掌机,任选颜色(透明蓝,透明粉,深紫,纯白)	630 元	邮费 30 元
GBA 皮卡秋限定版	1180 元	邮费 40 元

软件精品区

PS2 正版			
合金装备 2	580 元	实况 2001	530 元
合金装备 2 限定版	980 元	实况 5J 联盟	550 元
雷蓝亚传说 2	580 元	GT 赛车 3	280 元
太空战士 10	550 元	梦游美国 2001	450 元
生与死 2 加强版	520 元	法拉力 F355	260 元
寂静岭 2	490 元		
真三国无双 2	490 元		
生化维罗尼卡	490 元		
决战 2	490 元		
鬼泣	490 元		
鬼舞者	490 元		
皇牌空战 4	490 元		
铁拳 TT	490 元		
实况足球 5	490 元		

DC 正版		GBA 正版	
机器人大战阿尔发	490 元	机器人大战 A	480 元
格兰蒂亚	450 元	黄金太阳	430 元
莎木 2 限定版	590 元	皇家骑士团外传	430 元
莎木	550 元	龙战士	390 元
SONIC2	450 元	游戏王 5	450 元
樱花大战 3	490 元	超级马丽	290 元
育成足球特大号	470 元	马丽赛车	330 元
樱花大战 2	520 元	恶魔城	450 元
樱花大战	450 元	快打旋风	360 元
永恒阿卡迪亚	580 元	街霸 ZERO3	480 元
街霸 3 三次冲击	450 元		

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 260 元	DC 透明组装手柄 45 元	DC 转 PS 手柄接口(震动) 80 元	PS 组装记忆卡(灰/白) 15 元	PS 手柄延长线 12 元	PS 北通铁手柄(黑/银) 95 元	GB 镜片(薄/厚/彩) 10 元	GBA 屏幕保护膜 10 元
PS2 原装黑色震动柄 260 元	DC 仿 SS 格斗手柄 55 元	DC 转 PS,SS,PC 键盘接口 120 元	PS 透明记忆卡 18 元	PS/PC 一拖二转接线(长) 15 元	PS 北通铁手柄震动 165 元	GB 放大镜(带灯) 18 元	GBA 镜面 10 元
PS2 组装震动手柄 90 元	DC 组装大手柄 40 元	DC 上网卡+盘 100 元	PS 透明 IC 记忆卡 20 元	PS 手柄导电胶 4 元	PS 北通方向盘 220 元	GB 彩机小手链 8 元	GBA 皮套 10 元
PS2 横竖支架 25 元	DC 2M 记忆卡 40 元	DC 风扇 45 元	PS 8M 记忆卡 70 元	PS ONE 原装显示屏(5 寸全新) 800 元	PS 北通大摇杆 140 元	GB 彩机机壳 25 元	GBA 对战线(2 头) 15 元
PS2 原装 FF10 支架 150 元	DC 4M 记忆卡 50 元	DC 震动大方向盘(手刹,脚踏) 260 元	PS 大摇杆 90 元	PS ONE 液晶屏幕充电器 220 元	PS 北通中摇杆 120 元	GB 北通电源 20 元	GBA 对战线(4 头) 25 元
PS2 DVD 遥控器 55 元	DC 北通 4M 记忆卡 60 元	DC 精美背包 45 元	PS 双人小/大摇杆 230/290 元	PS ONE 液晶屏(5.6 寸全新) 850 元	PS 北通飞行摇杆 130 元	GB 鬼印 35 元	GBA 耳机+彩色手链 10 元
PS2 专用大电源 60 元	DC 鼠标(带手指指游戏) 75 元	PS 原装手柄 45 元	PS 制转 30 元	PS 原装 PDA 280 元	PS 北通四分插 90 元	GB 笔式充电器 25 元	GBA 透明套 10 元
PS2 手柄四分插 180 元	DC 键盘 95 元	PS 组装手柄(灰) 8 元	PS 组装 AV 线 8 元	PS ONE 金手指 90 元	GB 小摇杆 20 元	GB 标准充电器(彩) 25 元	GBA 小背包 30 元
DC 原装手柄 100 元	DC 万用制转 45 元	PS 组装手柄(白) 9 元	PS 原装 AV 线 20 元	PS ONE 背包 45 元	GB 高亮度小灯 15 元	GB 金手指 40 元	GBA 多功能盖面 40 元
DC 原装震动包 110 元	DC AV 线 15 元	PS 透明连发格斗手柄 15 元	PS S 端子线 10 元	PS 9XXX 系列金手指 90 元	GB 小对小对打线 8 元	GB 放大镜(带灯) 25 元	GBA 摇杆 15 元
DC 原装可视记忆卡(PDA) 150 元	DC S 端子线 20 元	PS 原装震动手柄(灰/白) 85 元	PS 金手指卡+书 38 元	PS 北通 4 倍记忆卡 23 元	GB 万用对打线 12 元	GBA 高亮度小灯(黄色光) 15 元	GBA 鬼魔影卡盒(4 个装) 15 元
DC VGA 65 元	DC RGB 线 25 元	PS 原装透明震动手柄 90 元	PS 盘包 15 元	PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡 25 元	GB 小背包 15 元	GBA 高亮度小灯(白色光) 15 元	GBA 精美卡盒 5 元
DC 组装震动包 35 元	DC 仿原装震动光枪 80 元	PS 组装震动手柄(灰/白) 40 元	PS 对战线 8 元	PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡 36 元	GB 中背包 45 元	GBA 电源+充电器 35 元	
DC 组装手柄 35 元	DC 专用电源 30 元	PS 透明格斗震动手柄 45 元	PS 四分插 50 元	PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡 55 元	GB 透明套/皮套 10 元	GBA 高级电源充电器 55 元	

GB、GBA 卡带

本店卡带均为全新,包装说明书齐全,专人进行 48 小时记忆体检测,保证不丢记忆.GBA 卡带均为 1:1 小卡,彩色说明书,EEPROM 记忆,保证质量.

GBA 恶魔城 95 元	GBA 大富翁 115 元	GBA 信长野望 120 元	GB 第 6 次机器人大战(中) 40 元	GB 瓦丽奥(中) 30 元	GB 拳王 2000 38 元	GB 古墓丽影(中) 75 元	GB 赌神 2 15 元
GBA 恶魔城中文 115 元	GBA 皇家骑士团外传 115 元	GB 口袋妖怪金(中) 38 元	GB 机器人大战 F 完结篇(中) 45 元	GB 牧场物语(中) 30 元	GB 恶魔城传说 55 元	GB 102 斑点狗 75 元	GB 金田一少年 65 元
GBA 黄金太阳 110 元	GBA 炸弹人 185 元	GB 口袋妖怪银(中) 38 元	GB SD 高达(中) 48 元	GB 牧场物语 2(中) 30 元	[illegible] 55 元	GB 1942(飞机) 38 元	[illegible] 38 元
GBA 钻地小子 2 175 元	GBA 马丽赛车 100 元	GB 口袋妖怪钻石(中) 38 元	GB 勇者斗恶龙 1+2(中) 45 元	GB 牧场物语 3(中) [illegible]	GB 三国志(中) 28 元	GB 异型 3(彩) 38 元	GB 实况足球 2001 55 元
GBA 侏罗纪公园 3 105 元	GBA 游戏王 5 115 元	GB 口袋妖怪翡翠(中) 38 元	GB 勇者斗恶龙 3(中) 85 元	[illegible]	[illegible]	GB 鬼武者(中) 45 元	[illegible]
GBA 洛克人 105 元	[illegible] 115 元	[illegible] 40 元	[illegible]	[illegible]	[illegible]	GB 刀锋战士 45 元	GB 洛克人 X [illegible]
GBA 柯纳米赛车 115 元	GBA 风之少年 115 元	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	GB 阿拉丁 38 元	GB 樱花大战(中文) 85 元
GBA 快打旋风 95 元	GBA 机器人大战 A 105 元	GB 口袋妖怪红(中) 26 元	GB 太空战士 8(中) 30 元	GB 游戏王 4(中) 75 元	GB 真女神转生-日之书 45 元	GB 星海传说 65 元	GB 鬼屋魔影中文 85 元
GBA 玛丽奥 advance 95 元	GBA 幻想水浒外传 105 元	GB 口袋妖怪青(中) 26 元	GB 撒尔达传说(中) 35 元	GB 95 拳王 23 元	GB 大富翁(中) 30 元	GB 大金刚 2001 45 元	GB 牧场物语 4 65 元
GBA J 联盟育成足球 145 元	GBA F-ZERO 赛车 185 元	GB 口袋妖怪绿(中) 26 元	GB 撒尔达-大地之章(中) 45 元	GB 96 拳王 23 元	GB 侏罗纪公园(中) 30 元	GB 数码爆龙(中) 35 元	GB 吞食天地(中)+三国志(中) 40 元
GBA 瓦丽奥 4 105 元	GBA 机器猫 95 元	GB 第 2 次机器人大战(中) 30 元	GB 萨尔达-时空之章(中) 45 元	GB 97 拳王 25 元	GB 七龙珠 RPG(中) 26 元	GB 超级魂斗罗 15 元	GB 三国 3(中)+柯南(中) 40 元
GBA GTA 赛车 105 元	GBA 玩具兵大战 110 元	GB 第 3 次机器人大战(中) 30 元	GB 超级玛丽 15 元	GB 98 拳王 28 元	GB 孤岛冒险(中) 42 元	GB 雪人兄弟 15 元	GB 风来的西林 2 55 元
GBA 拿破仑战史 115 元	GBA Z.O.E 115 元	GB 第 5 次机器人大战(中) 30 元	GB 玛丽 3(中) 55 元	GB 99 拳王 36 元	GB 鬼太郎(中) 28 元	GB 蜡笔小新 15 元	

经典卡通游戏音乐大集合,8 元/张,请注意新品种.我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务,外地玩友请电询.

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
007 FF4minimum album
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
011 太空战士 5+1
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
038 太空战士 10sample CD
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
047 勇者斗恶龙 5
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版
058 时空之旅混音版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
096 幻想水浒传
097 幻想水浒传 2 原声 2CD
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
108 Beatmania2 5th
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
113 恶魔城 x
114 恶魔城 xx
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
137 鬼武者原声
138 刀魂 2 原声
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
148 决战
149 太空战士 X 原声(4CD)
150 皇牌空战 2
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
162 拉米乐队原声
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城 Cronicle 原声 2CD
166 动画歌曲大奖(2CD)
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
176 卡通精品 MTV
177 卡通大奖 MTV
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
187 日本卡通动感系列
188 不思议游戏主题歌集
189 橙路主题歌集
190 足球风云主题歌集
191 城市猎人主题歌集
192 电影少女主题歌集
193 新世纪 EVA 特别版
194 日剧主题曲 mtv
195 枯落魔法使(2CD)
196 名侦探柯南
197 魔法少女
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
200 高智能方程式原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
202 皮卡丘
203 相聚一刻
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
208 GS 美神歌曲集
209 青之 6 号原声
210 他和她的故事原声(3CD)
211 头文字 D 歌唱集
212 烈火之炎原声歌唱集
213 万能文化猫娘歌唱集
214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
215 金田一少年原声歌集
216 圣斗士星矢精选合集
217 美少女战士圣诞歌集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
223 高达 V 原声
224 高达 V 交响乐
225 高达 X
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
231 玲音原声集
232 Hunter X Hunter
233 攻壳机动队原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
236 万有引力
237 新世纪 GPX
238 亚基拉
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
243 火魅子传原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声

DC 软件 6 元/张,优质碟,每张碟均经测试,绝无质量问题,全部现货,无需备选.本店备有大量 SS 绝版游戏,质量上乘,免费索取目录,价格电询.

001 莎木日文版(不死机)3CD;
002 莎木美版(不死机,未删节)4CD;
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD;
004 黄金国之门;
005 黄金国之门 2;
006 世嘉 GT;
007 世嘉 GT plus;
008 世嘉拉力 2;
009 樱花大战方块 2;
010 漫画英雄 VS CAPCOM2;
011 海豚 DC 版;
012 Canon Spike;
013 阻击手 Silent Scope;
014 恶魔战士合集;
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD;
016 生化维罗尼卡(美)2CD;
017 灵魂战士 soul Reaver;
018 Sonic 大冒险;
019 疯狂越野摩托车 2000;
020 Sonic 外传;
021 罗德岛战记;
022 美少女雀士;
023 世界高尔夫大赛;
024 Hello kitty;
025 死亡之屋 2;
026 快打刑事 2;
027 隐藏与危机;
028 卡通赛车;
029 生与死 2 美版;
030 生与死 2 日版;
031 VR 射手 2000(SEGA 足球);
032 盗墓者 4;
033 盗墓者 5;
034 疯狂出租车;
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2;
037 出租英雄;
038 玩具总动员 2;
039 街霸 3(1+2);
040 街霸 3(3ND);
041 少年街霸 3;
042 钻石博士方块(NAMCO);
043 世界棒球大赛;
044 冰岛企鹅田径赛;
045 火星任务(飞机,CAPCOM);
046 信长野望将星录;
047 法拉利 F355;
048 SNK VS CAPCOM;
049 梦幻模拟战千喜版;
050 生化危机 2(2CD);
051 生化危机 3;
052 皇牌轰炸机;
053 星球大战赛车;
054 星球大战过关;
055 波斯王子阿拉伯之夜;
056 格斗力量 2;
057 三国 6;
058 丧尸复仇不死机版;
059 钻石泡泡龙;
060 泡泡龙 4; /061 雷曼 2;
062 南方公园;
063 南方公园赛车;
064 玲木电单车大赛;
065 机动战舰;
066 再生侠;
067 桑巴舞砂棰;
068 恐龙危机;
069 育成赛马(SEGA 出品);
070 私立学院 2 完美版;
071 樱花大战 2(3CD);
072 圣灵机;
073 V 拉力赛车 2;
074 首都高速 1 代;
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE);
076 杀戮夜魔 2;
077 数码森林;
078 兵人(双打过关);
079 英雄谭大作战(RPG);
080 电脑战机 2;
081 SEGA 俄罗斯方块;
082 NAMCO 博物馆;
083 魔剑 X;
084 真人快打;
085 蓝刺;
086 铁路大亨 2 代;
087 苏生;
088 超能力大战 2012;
089 QUAKE;
090 QUAKE3;
091 特技自行车;
092 宇宙第五频道;
093 斗魂列传;
094 商业间谍美版;
095 银河之翼; /096 刀魂 2;
097 神机世界 1;
098 神机世界 2;
099 彩虹 6 号 2 代;
100 剑风传奇;
101 拳王 99;
102 上海麻雀;
103 对对和麻将;
104 刑警 202(AVG);
105 台球; /106 VR 战警 2;
107 苍钢之骑兵;
108 F1 世界 1;
109 F1 世界 2;
110 大战略;
111 电车 GO2;
112 悉尼奥运会;
113 欧洲杯足球;
114 滑板冲浪;
115 极限运动(SEGA 出品);
116 三角龙骑士(RPG);
117 光明与黑暗;
118 冰冬音乐世界;
119 翡翠战士(HUDSAN,RPG);
120 NBA2001;
121 十八轮大卡车;
122 赌城押牌王;
123 世嘉湖钓鱼;
124 美少女学园;
125 DDR2 代完美版;
126 DDR 俱乐部 DC 版;
127 七星魔法使徒(FALCOM,RPG);
128 金银岛大冒险;
129 古堡屠龙;
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战);
131 影子侠(AVG);
132 百兽王;
133 VR 战士 3;
134 草莓战士(RPG);
135 JULY 七月(AVG);
136 中华封神(ESP,战略);
137 失落的皇国(战略);
138 人类最终决战(战略);
139 星际斗士 2;
140 VR 网球;
141 霸王战记(战略);
142 火箭小子;
143 杀手卫星;
144 卡通战士;
145 梦幻之星;
146 欢乐跳舞;
147 铁达魔龙(3D 射击);
148 特技滑板;
149 滑板飞侠;
150 胜利三旗赛车;
151 亚特兰大奥运会;
152 空中霸王;
153 能量宝石 1;
154 能量宝石 2;
155 MSR 赛车(SEGA 极品);
156 全日本摔跤;
157 JOJO 冒险;
158 七之密馆(光荣 AVG);
159 太空怪虫(双打过关);
160 终极摔跤大赛;
161 虫虫特工队(4 打);
162 魔域战斧(4 打);
163 街头图鸦(Jet Grind Radio);
164 顽皮小魔星;
165 WWF 摔跤擂台大赛;
166 罪恶之城 AVG;
167 拳击大赛;
168 恐怖战士;
169 MDK2;
170 玩具骑兵(SEGA,射击);
171 坦克和体战;
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG);
173 幻影骑兵;
174 太阳保卫者;
175 魔法小女巫;
176 东尼滑板;
177 撞车王;
178 ECW 摔跤大赛;
179 梦游美国 2001;
180 梦幻之星网络版;
181 GUILTY GEAR X;
182 月华剑士 2;
183 VGA 引导碟 1.2 版;
184 DC 超任模拟器 5CD;
185 无限回忆(AVG);
186 DC 金手指;
187 武装枪骑兵(双人射击);
188 狂野之吻(动作 AVG);
189 三番市赛车;
190 迪斯尼
101 斑点狗(过关);
191 青之 6 号(AVG);
192 袋鼠历险记(过关);
193 大雪战;
194 NOMAD SOUL(AVG);
195 机甲之翼 2(capcom 飞机,4 打);
196 超级街霸 2x(16 人街霸);
197 格斗之蛇 2;
198 sega 经典 12 合
199 大众高尔夫球 2;
200 我是机器猫;
201 商业间谍日版;
202 水上摩托艇;
203 亚历山大战记(即时战略);
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD);
205 NGP 模拟器;
206 滑板冲浪;
207 快刀 2(生化式 AVG);
208 人玩鬼(动作 AVG);
209 小鸡快跑;
210 黄金国之门 3;
211 NBA2K(SEGA);
212 NBA2K1(SEGA);
213 基伦的野望(2CD);
214 三角洲特种部队;
215 最终任务(动作 AVG);
216 二战神鹰(3D 飞机座舱);
217 橄榄球大赛;
218 飞空之舞(3D 座舱飞机);
219 噗呦噗呦 4(方块,SEGA);
220 黑白棋;
221 拳王 98 DC 版;
222 街霸对拳王 PRO;
223 欧洲俱乐部足球;
224 樱花大战 1(2CD);
225 超时空要塞 m3;
226 超发明 boy(RPG);
227 过山车(游乐场经营);
228 西风诗狂想曲;
229 CAPCOM 网球;
230 SEGA 实景钓鱼;
231 欧洲冠军杯足球;
232 大神一朗奋斗记(2CD);
233 DC 任天堂模拟器(2CD);
234 春日翟雨;
235 樱花大战 3 完美版(3CD);
236 维罗尼卡完全版(2CD);
237 DC 上网碟 2.0;
238 恐龙战士;
239 飞空之舞 i(联网版);
240 全日本摔跤 2;
241 弹珠台;
242 虚幻(主视角 3D 射击);
243 的士速递 2;
244 高达 0079 完全版(2CD);
245 世嘉嘉嘉嘉;
246 纯情房东俏房客 2;
247 病血 illbleed(恐怖 AVG);
248 POP MUSIC3(2CD);
249 黄金国之门 4;
250 蜘蛛侠;
251 sports jam;
252 VCD 播放盘;
253 悠久幻想曲 3;
254 VR 战警 3 代;
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌);
256 疯狂的士 2;
257 祈祷之丘;
258 赏金猎人沙拉(AVG);
259 高达 ONLINE;
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将);
261 死亡枪手(双人);
262 梦幻之星网络版 2;
263 SONIC 大冒险 2;
264 SEGA 海钓;
265 永恒的阿卡迪亚(3CD);
266 街霸方块 2X;
267 午夜凶玲(AVG);
268 井上凉子;
269 欢迎来到咖啡屋 2;
270 大战略 2001;
271 大富翁(4 打,CAPCOM);
272 超级 RUNABOUT;
273 GP 赛车;
274 急速飞车;
275 穿越时空之旅(卡片 RPG);
276 卡片游戏;
277 实战老虎机必胜;
278 新世纪 EVA E 计划;
279 鬼屋魔影 4(4CD);
280 异型前线(射击);
281 雅达利经典合集;
282 全日本摔跤 2;
283 火焰圣母(2CD,SLG);
284 反恐怖战士(射击);
285 古大陆物语(SLG);
286 黄金国之门 6(RPG);
287 温泉 2(大富翁类型);
288 速度之魂(赛车);
289 秘密(AVG);
290 弹子机必胜;
291 荣誉勋章 3(2CD);
292 机器人大战阿尔发;
293 龙骑士合集(战略);
294 零式枪手 2(双打飞机);
295 莎木 2 完美版(4CD);
296 CAPCOM VS SNK2(格斗);
297 格兰蒂亚 2 完美日版;
298 梦幻小骑兵(RPG);
299 饿狼传说(格斗);
300 黄金国之门 7(RPG);
301 黑之魂(RPG);
302 重金属;
303 黄金国之门 5;
304 东京巴士案内;
305 侦探绅士;
306 V8 赛车 2;
307 爆裂无敌(过关);
308 SEGA 网球 2K2;
309 NBA2K2;
310 SEGA 棒球 2K2;
311 ES(真人冒险);
312 Comic Party(恋爱);
313 性感天使;
314 SEGA 冠军足球 2K2

天津海虹游戏

邮购地址：天津市和平区兴安路185号邮编：300020 电话：022－27308685 收款人：杨子江

优质PS游戏4元，好读盘．英文版精品金碟8元，仿原版纯黑碟15元．PS2游戏(CD格式)10元，PS2DVD游戏20元．

英文版经典

宿命传说；
FF5；FF6；
FF7(4CD)；
FF8(4CD)；
FF9(4CD)；
寄生前夜2(2CD)；
龙战士3，4；
格兰蒂亚(2CD)；
陆行鸟迷宫2；
异度装甲(2CD)；
浪漫传说1，2；
Beyond the beyond；
阿兰多拉1，2；
银河之星1代(2CD)；
武藏传；
晶莹之露(SQUARE)；
北欧战神(2CD)；
穿越时空版(2CD)；
圣剑传说；
皇家骑士团2；
太空战士战略版；
星海传说2(2Cd)；
寂静岭；/GT赛车2；
wild arms；
wild rams2(2CD)；
前线任务3；
迷失少年(3CD)；
女神异闻录罚；
恶魔城；/牧场物语；
永恒传说(3CD)；
龙骑士传说(4CD)；
勇者斗恶龙7(2CD)

RPG类型

太空战士4
太空战士5
太空战士6
太空战士7(4CD)
太空战士8(4CD)
太空战士9(4CD)
太空战士1－6资料盘
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
龙战士3/龙战士4
妖精战士1
妖精战士2
妖精战士3(2CD)
妖精战士怪物篇(2CD)
阿兰多拉
阿兰多拉2
暗黑破坏神(动画版)
寄生前夜1(中文，2CD)
寄生前夜2(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
幻想水浒传1
幻想水浒传2
幻想水浒外传
幻想水浒外传2
灵魂黑客(3CD)
特鲁尼克冒险2
武神传说
Wild arms
wild arms2(2CD)
星海传说2(2CD)
银河之星(2CD)
银河之星2(3CD)
钓鱼太郎/圣剑传说
异度装甲(2CD)
陆行鸟不思议迷宫
陆行鸟不思议迷宫2
玛丽工作室
艾丽工作室
沙嘉领域篇
沙嘉领域篇2
武藏传/黑之剑
跨越我的尸体
秘宝传说
波波古罗依克2
波波古罗依克3(3CD)
龙骑士传说(4CD)
女神异闻录－罪
女神异闻录－罚
桃太郎传说
浪客剑心十勇士阴谋
神来/玉茧物语
利加亚传说
梦幻骑士(2CD)
北欧战神(2CD)
勇者斗恶龙7(2CD)
屠龙战记(2CD)
武士道列传
巫术合集/巫术
兵峰RPG/神玲物语
凝望骑士R
鬼神降临ONI
伦敦精灵侦探团
真女神转生
射雕英雄传
修道院之迷(4CD)
怪物农场
怪物农场2
人鱼传说
格兰蒂亚(2CD)
仙界大战封神演义
黑眼睛诺亚
玛鲁王国人形姬
玛鲁王国人形姬2
超级英雄大作战
SONATA(2CD)
横滨竞速传说
纯白预言者

SLG类

三国志2/三国志3
三国志4(中文)
三国志5(中文)
三国志6/三国志7
三国霸王大陆
三国孔明传(中文)
少年兵团
毛利元就
天下统一
太阁立志传2
太阁立志传3
织田信长
武将风云录
战国群雄传
信长将星录
信长烈风传
维新之岚/忠臣藏
水浒传天命之誓
元朝秘史
封神演义/西游记
大航海时代2
大航海外传
大航海时代4
主题水族馆
主题医院
FEDA2正义纹章
超魔神英雄传
机器人大战CB
第四次机器人S
新机器人大战
机器人大战F
机器人大战完结篇
机器人阿尔法
机器人阿尔法外传
机器人大战大百科(2CD)
基伦野望(2CD)
基伦野望资料盘
SD高达G－ZERO(2CD)
SD高达G－F(4CD)
SD高达G－if
真机器人战线
新世代机器人战记
新时代机器人战记2
圣战士传说
真三一万能侠
真魔装机神
圣灵机
前线任务2
前线任务3
前线任务抉择
重装机兵2
牧场物语(男孩篇)
牧场物语(女孩篇)
我的暑假
我的花园
密林探险队
纵横七海
纵横七海2
七大文明
七大文明2
鬼魂力量2
鬼魂力量3
纯情可怜骑士团
梦幻模拟战1＋2
梦幻模拟战4＋5(2CD)
梦幻模拟战外传
万达尔之心
万达尔之心2
幻想大陆战记黄金版(2CD)
召唤兽之夜(2CD)
画谜REBUS
提督决断3
天空镇魂歌
SRPG创造室
RPG创造室(2CD)
3D格斗创造室
便利店之王
银河公主传说
宇宙战舰大和号
宇宙战舰大和号2(3CD)
秦始皇(中文版)
桃太郎电铁5
银河英雄传说
银英传大富翁(2CD)
星界纹章
沙罗曼蛇战略版
太空战士战略版
皇家骑士团2
魔剑美神
魔健美神2
火魅子恋解(3CD)
卡片召唤师
红色警报加强版(2CD)
沙丘2000
绝地风暴2
上帝也疯狂3
魔兽争霸2
虎！虎！虎！
战斗国家改
新战斗国家
大战略
月球大战略
数码爆龙
LMA足球经理2002
J联盟育成足球
战国梦幻
纹章传说

AVG类

生化危机(2CD)
生化危机2(2CD)
生化危机3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机2
寂静岭
放浪冒险谭
合金装备加强版(3CD)
OVER BLOOD2(2CD)
古墓丽影
古墓丽影2
古墓丽影3
古墓丽影4
古墓丽影5
钟楼惊魂
钟楼惊魂2
钟楼惊魂3
彩虹战队
彩虹战队2(2CD)
彩虹战队3
美国大兵
美国大兵2
天诛中文版
鬼屋魔影4(2CD)
恐怖反应(4CD)
恐怖反应2(4CD)
天诛2/影牢
刻命馆真章
水痕之书(2CD)
金田一少年(2CD)
战栗之门(3CD)
神秘医院(2CD)
玛宫雅典那(3CD)
午夜列车(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑超特警
脱狱者(2CD)
迷失少年(3CD)
生存(真人3CD)
极度深寒/快刀
僵尸先生(2CD)
007明日帝国
007黑日危机
星战前传
僵尸猎人
恶魔人/鬼眼城
三角洲特种部队
水之传奇
樱花传说(2CD)
神鬼传奇
少年侦探柯南
青之6号/铳梦

对战类

双截龙
高达格斗之王
高达格斗之王2
CAPCOM合集5
街霸合集(2CD)
拳王京
侍魂1＋2
斩红郎无双剑
天草降临
剑客异闻录
少年街霸1
少年街霸2
少年街霸3
铁拳/铁拳2
铁拳3
95格斗王
96格斗王
97格斗王
98格斗王
99格斗王
罪恶克星
漫画英雄VS CAPCOM
恶魔战士3
WWF真人摔跤
毫血寺一族2
神佑擂台
口袋战士
三国无双
武士道之刃2
饿狼传说
3D饿狼传说
魂之利刃
兽化格斗2
JOJO冒险
3D七龙珠
七龙珠真武斗传
真人快打合集
真人快打4
超人学园钢帝王
斗神传3
斗神传昂
月华剑士
私立学园(2CD)
私立学园2
3D街霸2

动作过关类

吞食天地2(双)
四人对战(双)
快速天使(双)
救火英雄(双)
格斗力量(双)
魔域战斧(双)
四大金刚(双)
CAPCOM合集4(双)
星球大战(双)
名将(双)
热血亲子(双)
魔剑神拳(双)
油轮格斗(双)
洛克人1
洛克人2
洛克人3
洛克人4
洛克人5
洛克人6
洛克人8
洛克人X3
洛克人X4
洛克人X5
洛克人DASH
洛克人DASH2
米老鼠20年纪念
风之古洛亚
小龙SPYRO
粘土战士
大盗伍佑卫门
我是东巴2
阿比逃亡记(2CD)
暗黑之心(2CD)
恶魔城
恶魔城历代记
蚁哥正传
飞龙1＋2(2CD)
魔法草猛2
百事可乐人
骷髅头大作战
骷髅头大作战2(2CD)
古惑狼1＋2＋3
风云悟空忍传
成龙/捉猴记
侏罗纪公园
人猿泰山
女战士XENA
魔域小战士
3D吃豆
杀戮夜魔
杀戮夜魔2
时空游侠
沉默爆破手
电童

射击类

生化兵人(双)
越南战役(双)
越南战役2(双)
双打三合一(双)
星河站队(双)
1945一代(双)
1945二代(双)
海底大战争(双)
紫炎龙(双)
精灵机导弹(双)
妖霸天下(双)
神枪特警1＋2(双)
沙罗曼蛇(双)
沙罗曼蛇外传(双)
实况沙罗曼蛇(双)
变形战机(双)
四国战机(双)
雷电1＋2(双)
雷电DX(双)
雷电风暴(双)
雷电风暴2(双)
苍穹红莲队(双)
怒首领峰(双)
彩京5(双)
火枪英雄(双)
雷鸟5
第一猎手
R－TYPE
超时空要塞PLUS
超时空要塞VF－X
超时空要塞VF－X2
可曾记得爱(2CD)
皇牌空战2
皇牌空战3(2CD)
攻壳机动队
魂斗罗(双)
魂斗罗2
Q版坦克
攻击苏联
化解危机
化解危机2
虎胆龙威4
玛沙反击

其他类

心跳纪念品
心跳纪念品2(5CD)
虹色青春
彩之爱歌(2CD)
旅立之诗(2CD)
心跳放课后
心跳方块
心跳方块2
L的季节
双面女郎(2CD)
拥抱季节(2CD)
森巴结它(2CD)
雪割之花(2CD)
凝望骑士
真爱物语2(3CD)
夏色剑术小町(2CD)
米老鼠俄罗斯
未来俄罗斯
樱花俄罗斯
围棋/国际象棋
XI中文版
槌槌大作战
槌槌大作战2
槌槌大作战3
槌槌大作战4
大家一起来找茬
街霸方块
辣妹世界
美女赌城2002
兔女郎21点
游戏王
游戏王2
野球拳(2CD)
斯诺克台球
炸弹人合集
战斗泡泡龙
99泡泡龙
泡泡龙4
天仙娘娘
上海
超级撞砖
DDR/DDR2
DDR3/DDR4
DDR5
实况足球3
实况足球4
实况足球5(中文)
甲A甲B联赛(中文)
FIFA2002
NBA 2002
山脊赛车3
山脊赛车4
GT赛车
GT赛车2(2CD)
V－拉力3
极品飞车3，4，5
足球自由人2
古惑狼赛车
陆行鸟赛车
库尔尼科娃网球
电车G02
爆走卡车
爆走兄弟迷你四驱
爆钓日本列岛2
悉尼奥运会
大众高尔夫

重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需10－15天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：重庆市渝中区新华路273号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信(款)人：仙童电玩

PS碟：4元/张，5张起邮，免邮费
PSⅡ碟、DC碟5元/张

八成新PS套机型号：5501 价格：450元
八成新PS套机型号：7501、9002 价格：550元
九成新PSONE套机600元
九成新DC机套机600元
送双手柄、AV线、电源
保修三个月，免邮费

RPG类

最终幻想4，5，6(3CD)
最终幻想7(3CD)
最终幻想8(4CD)
最终幻想9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版，2CD)
寄生前夜2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士3 龙战士4
幻想水浒传2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士2
妖精战士3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉2
亚沙拉传说
牧场物语2
牧场物语3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来/海钓
数码暴龙2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚2(2CD)
水浒传108星
零复活
幻想水浒外传2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车999
数码暴龙之最后胜利

AVG类

生化危机(2CD)
生化危机2(2CD)
生化危机3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机2
古墓丽影2
古墓丽影3
古墓丽影4
古墓丽影5
钟楼惊魂2
钟楼惊魂3
恐怖反应2代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢/苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆2(5CD)
胸骚预感
同级生2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG类

机器人大战S
机器人大战F
机器人大战外传
机器人大战F(完结篇)
机器人大战α
机器人大战α外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战1＋2
梦幻模拟战4＋5(2CD)
重装机兵2
旺达尔之心
旺达尔之心2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务3
鬼魂力量3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁5
足球教练
足球经理2001
RPG工具4(2CD)
文明2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志4(全中文)
三国志5(全中文)
三国志6
三国志7
孔明传
大航海4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场2
怪物农场3
魔兽争霸
青之6号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务2
大航海时代2
三国志3
高达G世纪IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
超时战精
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT类

时空枪手2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头X
古惑狼1，2，3
古惑狼狂欢节
洛克人X3
洛克人X4
洛克人X5
洛克人8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛2/东巴2
泰山/小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙1＋2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量2
热血亲子
龙争虎斗2
女剑士
骷髅头大战2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威2
特别任务
未来警察
铁血士兵3
魂斗罗
魂斗罗2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵2
虎胆龙威2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞VFX
皇牌空战2
皇牌空战3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮1＋2
雷鸟5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电DX
雷电风暴
雷电危机
1945Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
勇者战士
特种部队2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼1代

FTG类

刀魂
铁拳
铁拳2
铁拳3
拳皇95
拳皇96
拳皇97
拳皇98
拳皇99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D饿狼
少年街霸3
街霸EX2
口袋战士
漫画英雄VS卡普空
私立学院(2CD)
私立学园2
乔乔冒险
龙珠Z
3D龙珠
龙珠3合1
三国无双
生与死
豪血寺一族2
高达对战
侏罗纪公园4
X－man
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
自由博击
拳击

SPG、RAC、其它类

98明星足球
实况足球3
实况足球4
实况足球2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J联盟99
J联盟2000
超级自由人2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车3
极品飞车4
极品飞车5
GT赛车
GT赛车2(2CD)
山脊赛车3
R4
F1赛车
V拉力2
车神
车神2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托3
爆走卡车2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀3
魔法彩珠
99泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大享
徐徐大作战3
铃木爆发
炸弹人
电车G02
吉它
南梦宫合集注
头文字D
越野电单车
金融道
彩色拼图
拉力赛
保时捷
J联盟2001
回转
首都高外传
实况甲A俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
疯狂赛车
超野摩托
新拉力赛车
首都高外传
THE回转
小女巫
十字路口
空中跳伞
迷你赛车

本月新游戏

枪神3(STG)
黑超特警(STG)
幻影猎人(AVG)
NBA2K2(SPT)
东尼滑板(SPT)

注 意

❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
❷本店会对发出的商品进行检查。
❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
❹您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：
023－63741116



游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE






中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新
寻求各地经销商批发热线:(028)3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4元/张,DVD25元/张,音乐CD8元/张。购碟邮费15元(无论多少,不限品种)邮购地址:成都市建设路邮局5A-199信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼D6-D5 门市部电话:028-5230945 邮购查询热线:028-3360988 广州批发热线:013908178022(仅限批发)

邮购赠品:凡一次性购买金额100元以上可获赠价值28元太八项链一条

日本名卡通动画精选(全彩画,特价:4元/片,继续提供VCD补单服务,补齐您VCD残缺部分,价格,邮费不变.

片名	数量
男儿当入樽珍藏版	2CD
非常偶像KEY	10CD
梦幻妖女	1CD
妖子魔剑	6CD
JOJO冒险(第一卷)	3CD
JOJO冒险(第二卷)	3CD
W-无尽华尔兹	2CD
高达G	17CD
高达G剧场版	1CD
W高达TV版	17CD
高达08MS小队	6CD
高达0080	3CD
高达0083	6CD
高达Z	17CD
高达ZZ	16CD
高达X	17CD
高达F91	2CD
高达逆袭夏亚	2CD
高达0079OVA	1CD
高达0079TV	15CD
MS08小队(电)	1CD
倒A高达	17CD
SD高达G世	1CD
V高达TV版	17CD
MS08小队米兰传说	1CD
蓝色高达	1CD
蓝色高达TV版	2CD
高达0083(剧)	2CD
机动梦日记	2CD
高达MTV	1CD
高达W战争回忆录	2CD
不可思议游戏TV	19CD
不可思议游戏(剧)	2CD
不可思议游戏珍藏版	2CD
不可思议游戏延续篇	4CD
强袭传说(剧)	1CD
樱露(剧)	2CD
樱露(TV)	24CD
大运动会	4CD
暗黑破坏神	2CD
天空之城	2CD
怪医秦博士千喜版	1CD
怪医秦博士TV版	8CD
DNA2	5CD
城猎-天才教授	1CD
城猎-爱与逃龙枪	1CD
城猎-百万美金	1CD
城猎-海湾之战	1CD
城猎-便衣女警	1CD
99城市猎人(寒羽良死期)	1CD
城市猎人A OVA	1CD
樱花大战全集	6CD
樱花大战OVA	6CD
樱花大战TV版	13CD
骑奇云-旦色神手	1CD
万能文化猫娘	6CD
幽游白书(剧)	2CD
幽游白书(TV)	38CD
幽游白书	2CD
电影少女	1CD
X战记	2CD
卒业	1CD
卒业番外V	1CD
风魔小次郎	1CD
真孔雀王	2CD
孔雀王3	3CD
圣子到BOY	1CD
天地无用新魔皇鬼	9CD
天地无用我是魔之星	2CD
天地无用魔法少女	3CD
天地无用逍遥的思念	2CD
新天地无用(TV)	9CD
天地无用利休	1CD
天地无用地球篇	2CD
天地无用宇宙篇	2CD
天地无用真夏	1CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞(TV)	12CD
超时空要塞7	13CD
超时空七夜之夜	1CD
超时空要塞歌舞	1CD
超时空要塞DYNAMITE	1CD
超时空要塞D7OVA	1CD
超时空要塞D7	1CD
超时空7(第一部)	11CD
超时空要塞7第二部	12CD
超时空要塞爱	1CD
龙珠	2CD
龙珠Z之[illegible]	1CD
龙珠Z银河最强战士	1CD
龙猫	2CD
斗神传	2CD
百变狸猫	2CD
圣传	2CD
我的爱神	3CD
幸运Q版我的爱神	6CD
幸运女神2000(剧)	2CD
风之谷	2CD
3*3只眼	1CD
3*3只眼(二)	4CD
魔女宅急便	1CD
秀逗魔导士第一部	3CD
秀逗魔导士第二部	9CD
秀逗魔导士第三部	13CD
秀逗魔导士剧场版	4CD
[illegible]	
相聚一刻	1CD
剑风传奇	1CD
新世纪福音战士TV	13CD
新世纪福音战士剧场版	1CD
超魔神英雄传	2CD
浪客剑心TV	25CD
浪客剑心OVA	2CD
浪客剑心剧场版	1CD
浪客剑心追忆篇	4CD
浪客剑心未放映	1CD
浪客剑心-明治剑客	2CD
浪客剑心珍藏版	1CD
罗德岛战记	2CD
罗德岛战记(英雄骑士传)	9CD
攻壳机动队	1CD
攻壳机动队M66	1CD
少女革命TV	13CD
少女革命剧	1CD
北斗神拳	2CD
北斗神拳剧场版	1CD
强殖装甲	1CD
口袋怪兽	1CD
宠物小精灵TV版	4CD
宠物小精灵剧场版	1CD
宠物小精灵梦幻	1CD
皮卡丘大冒险	1CD
口袋怪兽超梦	1CD
铁人28	1CD
工立宇宙军	2CD
银河英雄传说战争序曲	1CD
银河英雄传说TV	55CD
银河英雄传说白银之翼	1CD
银河英雄传说黄金之翼	1CD
银英外传千亿星千亿光	1CD
银英外传叛逆者	1CD
银英战国群雄	18CD
银英外传剧场	1CD
魔法骑士	7CD
宇宙骑士	7CD
97拳王攻略	1CD
98拳王攻略	1CD
99拳王攻略	1CD
2000拳王	1CD
吸血姬美夕剧	2CD
新吸血姬美夕TV	3CD
[illegible]	
卡通MTV精选1	1CD
卡通MTV精选2	1CD
卡通MTV精选3	1CD
卡通MTV精选4	2CD
生化危机2攻略	1CD
生化危机2真人版	2CD
生化危机3CG恐龙危机CG	1CD
生化危机3(真人版)	2CD
魔鬼天使战警	3CD
魔法少年	1CD
黄昏酒店	2CD
学园侦探团	16CD
听到涛声	1CD
太空战士8代CG	1CD
太空战士9代G	1CD
太空战士10(电)	2CD
太空战士10CG	2CD
太空战士八MTV	1CD
赛之六号	4CD
五星物语	1CD
樱花之花组	2CD
风神童子	2CD
精灵使	1CD
杀人课	2CD
彼男彼女的故事	13CD
世界末日	2CD
饿沙罗鬼	13CD
地狱侦探团(白色猎人)	9CD
白色十字架	2CD
AD警察	6CD
记忆(大友克洋)	2CD
十兵卫	5CD
真夜中之侦探	6CD
头文字DTV	9CD
头文字DOVA	5CD
头文字D剧	2CD
头文字D电影版	2CD
封凶十将传	3CD
封凶十将传-封魔五行传承	1CD
火宵之月	2CD
电脑战记	3CD
封神演义	9CD
人鱼之伤	1CD
午夜之眼	2CD
恶男杰特	9CD
东方武侠	6CD
神秘世界	4CD
异次元世界	6CD
钢铁新世纪	4CD
大恶魔人	8CD
新吹波糖危机	7CD
飞龙战士	1CD
守护月天	11CD
守护月天OVA	5CD
[illegible]狄龙	7CD
史巴斯1-2-3	2CD
高智能赛车	2CD
西游记(TV)	17CD
灵魂力量	9CD
黑神姬	4CD
迷宫物语	1CD
课长王子	5CD
魔影紫光	2CD
妖精战士	9CD
库洛魔发使第一部	14CD
库洛魔法使第二部	12CD
库洛魔法使被封印的卡片	2CD
刑警探险	4CD
花样男子	1CD
流星花园	18CD
老人与Z	2CD
我是大哥大	6CD
足球小将世青篇	5CD
足球小将小学篇	7CD
新足球小将	5CD
[illegible]罗曼蛇	2CD
装甲骑兵(OVA)	3CD
装甲骑兵(TV)	18CD
恋爱世纪(剧)	2CD
恋爱世纪TV	5CD
[illegible]灵公主	6CD
恐怖宠物店	4CD
武者王	17CD
武者王剧	2CD
女神传说	3CD
女神的黄昏	1CD
电脑刑事档案	3CD
网中之鱼	1CD
龙骑士	4CD
亚里安	2CD
时空传抄	6CD
变色龙	3CD
乱马1/2	2CD
乱马1/2热斗篇(第一部)	6CD
(第二部)	7CD
(第三部)	7CD
(第四部)	7CD
(第五部)	7CD
(第六部)	7CD
(第七部)	7CD
(第八部)	6CD
新乱马OVA	3CD
天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
天空艾斯加科尼剧	2CD
塞冷前线	1CD
快刀乱麻	1CD
亚里沙	2CD
战国魔神	13CD
圣露米学院	2CD
天使禁猎区	3CD
消防的故事	1CD
钓鱼武状元	9CD
爆笑吸血鬼	3CD
奥美帝	2CD
刀魂	2CD
A计划	1CD
魔神B-G-O	6CD
星际争霸战	6CD
松本零士(宇宙战舰)	6CD
女神候补生	6CD
钢铁天使	9CD
钢铁天使(剧)	1CD
安琪莉可	1CD
伊甸少年	13CD
杰克侦探	1CD
魔法使	3CD
默士录	1CD
钢铁神兵	7CD
飞天红猪侠	2CD
神风怪盗	4CD
鲁邦暗杀指念	2CD
黄金宝贝	3CD
黄龙之耳	1CD
兽战士	9CD
特搜机动队	3CD
冒险少女拉汀亚	2CD
GS美神剧	1CD
GS美神TV版	15CD
真三一万能侠	7CD
新真三一万能侠	3CD
魔术师奥梵第一部	9CD
魔术师第二部	12CD
力古师托宇宙战记	6CD
VISTOR(访问者)	3CD
EAT MAN(食人、铁男)	6CD
海贼王	9CD
海贼王(电影版)	1CD
魔装机神	12CD
光明战士-阿基拉	2CD
重战机	2CD
重战机TV版	18CD
街霸(TV)	14CD
街霸2剧	2CD
街霸OVA	4CD
棒球英豪-大学物语	2CD
最后冠军	3CD
棒球英豪TV	50CD
安达充H2外传	21CD
风之速(安达充)	2CD
福星小子圣水奇缘	2CD
福星小子爱星之恋	2CD
福星小子情侣乐天	2CD
福星小子求你说声我爱你	2CD
福星小子鬼姬传说	2CD
绝爱OVA版	3CD
东京巴比伦	1CD
走向心灵	7CD
快乐蒸气探团	1CD
银河少女警察	6CD
铃声LAIN	5CD
新世纪龙之牙登场	6CD
地狱先生 神眉	1CD
地狱先生恐怖新学期	1CD
地狱先生(TV)	16CD
柯南-两大杀人事件	2CD
柯南-引爆摩天楼	2CD
柯南-黑暗组织女子	2CD
柯南-14番目	2CD
柯南(TV)	14CD
柯南-世纪末魔术师	2CD
柯南-青山岗昌短篇缉	1CD
柯南-意味深长的音乐盒	2CD
柯南8代	11CD
柯南毛利小五郎	2CD
柯南第十位乘客	2CD
柯南超级杀人计划	2CD
柯南-阿兰的初步推理	CD
柯南-黑天使的翅膀	2CD
柯南-本万刑事之恋爱物语	2CD
柯南-瞳孔中的暗杀者	2CD
柯南-太顺利的推理	1CD
柯南-对怪盗基德(工藤一新)	2CD
柯南通向天国的倒计时	2CD
星界之纹章	7CD
星界之纹章(特别版)	2CD
星界之战旗	5CD
星界之战旗II	1CD
星界之断章	1CD
勇者斗恶龙	10CD
破邪大星	3CD
南海奇皇	6CD
麻木之部屋	2CD
机动战舰	9CD
机动战舰(剧)	2CD
心跳回忆(动画版)	2CD
心跳回忆(真人版)	2CD
火魅子传	6CD
GTO动画版	25CD
GTO2000特别版(真人版)	2CD
剑风传奇(烙印战士)	13CD
水晶国传说	2CD
水晶国传说OVA	3CD
学校幽灵	6CD
烈火之炎	14CD
青涩宝贝	12CD
枪神	13CD
影技	9CD
伤追人	5CD
八云立	2CD
梦幻骑士龙之宝玉	5CD
魔法阵都市(TV)	9CD
课本没教的事	2CD
恶魔战士	4CD
飞越颠峰	3CD
眼镜蛇(哥布拉)	2CD
哥布拉TV	11CD
七都市物语	1CD
逮捕令OVA	6CD
新逮捕令	9CD
阳光普照	1CD
兽兵卫	2CD
六神魔合体	2CD
传说巨神	4CD
粼家女孩	6CD
翼天使之声	6CD
超兽传说	2CD
黄金战士	6CD
D4公主	4CD
秘境控险	2CD
机械女神	26CD
机械女神剧	2CD
无休战将	6CD
高校职光战士	1CD
圣兽机	1CD
苍之流星	3CD
创世纪战士	3CD
幻魔大战	2CD
极黑之翼	1CD
反黑风暴	2CD
伴龙少女	2CD
美幸不可思议之国	1CD
乐胜	1CD
金星战记	2CD
咒语鬼精灵	1CD
雌威队	2CD
虚界之魔兽	5CD
午限风情	9CD
EX DW杀手	4CD
漫游记	5CD
亚历山大战记	7CD
银装骑攻队	5CD
天使宝贝蛋	9CD
超入学园	2CD
冷面魅影	5CD
人形草纸	9CD
东邪西毒	4CD
天国女神	1CD
小女孩的玩具	16CD
铠传	3CD
新世纪GPX TV	13CD
新世纪GPX-ZERO	4CD
新世纪GPX-SAGA	4CD
高智能方程式最终挑战者	1CD
快感指令	15CD
游戏王	13CD
乐感	1CD
变形金刚TV	10CD
间之楔	2CD
漫画英雄	2CD
美少女刑事	2CD
犬夜叉	16CD
卡片召唤师	5CD
铁拳浪子TV	8CD
中华一番	11CD
掌上妖女	5CD
人狼	2CD
月影兰	7CD
上界之子(婆沙罗)	7CD
令人战抖的格林童话	1CD
机巧奇传战记	2CD
无敌王	2CD
电童	3CD
学生妹	2CD
蜡笔小新	2CD
新蜡笔小新	2CD
蜡笔小新-跨越世纪特别版	1CD
公园前派出所	2CD
秘密电影-舞蹈天后	1CD
数码宝贝	1CD
数码宝贝一代博落兽的逆袭	1CD
数码宝贝操盘手	1CD
冥王计划	2CD
魔法提琴手	9CD
猎人TV	31CD
人造人间	6CD
叮猫(太阳王传说)	2CD
想见到你	1CD
反斗小皇子	1CD
织田信长(真人版)	2CD
超入古加	17CD
伙头智多星	12CD
终极战区	1CD
求恋期	6CD
此时此地的我	5CD
机器猫	26CD
破坏魔定光	1CD
生死一刻	1CD
魔法天使	18CD
不文明泰山	11CD
泪眼煞星	4CD
超光速	3CD
无敌神拳	1CD
京都女子	1CD
捍卫者	8CD
毁灭者战记	7CD
泪眼杀星	4CD
勇斗七金刚	2CD
超光速	3CD
我爱泡影	8CD
无敌神拳	1CD
碱蛋超人	1CD
星际迷航	4CD
机动天使	2CD
原罪	1CD
一切随时光消逝	5CD
古墓丽影	2CD
永恒传说	5CD
刃牙	9CD
湘南爆走族	2CD
小魔女哚瑞咪	1CD
剑星传	1CD
地球少女	1CD
乘风少年	2CD
黑街2人组	5CD
辣妹当家	1CD
爆转陀螺	1CD
死亡的思考	2CD
卡利奥斯托洛城	2CD
魔法战士	1CD
天才风水师-水铃	2CD
手冢治虫特典	1CD
欢心	1CD
希望之蛋	1CD
亚利安第九学园剧	1CD
破邪臣星	1CD
妹妹公主	5CD
学园战记	1CD
金太郎	1CD
爱的寄托	2CD
欲望	1CD
魂狩	1CD
时空转送	1CD
恋爱的季节	2CD
集合之战	1CD
魁男孰	1CD
X电车昌险	1CD
娱乐金鱼眼	1CD
火圣旅团999	1CD
真盖特对新盖特机器人	4CD
惑星的诱惑	1CD
新白雪姬传说	1CD
X予兆	1CD
绿林寨	1CD
精灵狩护者II	4CD
超级偶像猫玲铛	2CD
梦圆	1CD
血	2CD
狂野的禁区	3CD

DVD版经典动画,(日语发音中文字幕,25元/片,邮费15元不论多少)

片名	数量
捍卫者	3CD
保卫者	1CD
魔术士奥凡	3CD
库洛魔法使	8CD
W高达	5CD
头文字D	3CD
剑风传奇	3CD
圣斗士十二宫	8CD
圣斗士北欧篇	3CD
0079TV	5CD
飞越顶峰	1CD
0079特别版	3CD
最游记	3CD
天空艾斯嘉科尼	3CD
罗德岛I	2CD
罗德岛II	3CD
圣斗士星矢剧场版	1CD
激情恋爱	3CD
莱莱子	2CD
女恶魔人	3CD
EVATV版	3CD
朱雀篇	3CD
青龙篇	3CD
电脑黑魔	1CD
逮捕令(中文)	2CD
恶男杰特	3CD
相聚一刻	10CD
橙路TV	5CD
足球小将	3CD
足球小将(剧)	3CD
他和她的事	4CD
烈火之焰	6CD
星界之战旗	3CD
魔剑美神I	3CD
老人与Z	1CD
纯情房东TV	3CD
南海奇皇	6CD
超时空TV	5CD
银河昌险战记	3CD
3X3只眼	2CD
枪神	6CD
JOJO昌险战记	2CD
犬夜叉	3CD
叮	2CD
G高达	1CD
魔法少女	1CD
机动警察	2CD
梦幻妖子	3CD
金田一钳碧岛	1CD
库洛魔法使被封印的卡片	1CD
真孔雀王	1CD
吸血姬美夕	1CD
怪医秦博士	1CD
孔雀王	1CD
纯情房东特别版	1CD
世纪末的魔术士	1CD
攻克机动队	1CD
浪客剑心追忆篇	4CD
饿狼伟说	1CD
天地无用	1CD
逮捕令	1CD
女神候补生	6CD
变形金刚	1CD
橙路	1CD
天空艾斯嘉科尼	1CD
X战记	2CD
人狼	1CD
超时空可曾记起爱	1CD
0083	1CD
浪客剑心剧场版	1CD
风之速	1CD
五星物语	1CD
幸运女神	1CD
机动战舰	1CD
街霸OVA	1CD
大友克洋机械嘉年华	1CD
士郎正宗	1CD
G高达	1CD
激情的恋爱	3CD
超神姬	1CD
库洛魔法使剧场版	1CD
金田一钳碧岛	1CD
寺井山纪的秘密生活	1CD
秘密电影	1CD
金田一事件薄剧场版	1CD
铃音	4CD
机动警察	2CD

GB世界(主机,配件,卡带)

品名	价格
薄GB机	290
彩色GB机	460
GB对打线薄对薄	8
GB万用对打线	15
GB彩机镜面	8
GB薄机镜面	8
GB彩色笔式充电器	30
GB背包	35
GB薄机专用充电器	25
GB 2合一放大镜	15
GB原装包(多种)	不等
GB耳机	8
GB高亮度小灯	15
GB稳压电源	10
GB钉	15
GB放大镜	15
GB笔式充电器	35
GB彩机专用充电器	25
GB皮卡丘多色包	13
GB彩机外壳	28
GBA掌上游戏机配件	
GBA	660
GBA放大镜	28
GBA镜面	10
GBA高亮度小灯	13
GBA两头对打线	18
GBA四头对打线	25
GBA贴纸	12
GBA卡盒	10
GBA充电器	40
GBA摇杆	10
GBA皮套	10
GBA手柄	25
GBA包	20
GBA掌上游戏机最新卡带(邮费10元)	
恶魔城(中文版)	118
机器人大战A	112
龙战士	115
黄金太阳	112
皇家骑士团	130
玛莉兄弟	75
玛莉赛车	110
GTA	105
玩具大兵	120
游戏王5	120
叮	125
风之少年	130
拳击	135
蜘蛛侠	135
蚯蚓战士	125
火爆摔跤	145
奇奇怪怪	100
金刚大昌险	100
幻想水浒传	125
F-14战机	120
街霸II	112
坏玛莉	112
钓鱼	115
侏罗记公园	130
麻将	135
航空管制员	125
X-m卡	120
食鬼	120
赌城	120
恐龙战队	100
古堡控险	100
寂静岭	138
心跳回忆	138
泡泡龙	120

土星节目大集合4元/张,邮费15元(不论多少)邮购注明游戏编号

3 拳皇96
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猥SONIC
19 花小路大作战
23 大航海时代2
25 天外魔镜-第四默示录(2CD)
27 侍魂3-斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙2
33 空牙外传
37 恶神传(DX格斗
39 侍魂3-斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
47 龙的五千年
51 苍穹红莲队
57 太阁立志传2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草蜢
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
73 海底大战争
75 重装机兵2
79 格斗毒蛇
85 X-MEN对街霸(需加速卡)
89 紫焱龙
91 豪血寺一族3(需加速卡)
95 超时空要赛(2CD)
99 武士道烈传
103 大战略
105 VR战士2
107 彩京4-战国风云
109 越南战役(需加速卡)
113 TT摩托
115 三国志英杰传(中文版)
119 三国志孔明传
121 战区51(对应光枪)
123 首领峰
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
135 VR战士对格斗毒蛇
139 古墓丽影
143 洛克人X4
145 心跳回忆2-虹色青春
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地2
155 湾岸赛车
159 恶魔战士2
163 生化危机1代
165 EO-异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略2-钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸2
179 1945
181 守护英雄
185 音速战机
187 龙珠Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团2
201 梦游美国2
205 热血亲子
209 真人快打全集
213 冲破火网2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
229 武装雄师
231 泡泡龙3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
247 街霸合集(2CD)
251 怒一首领峰
255 超级机器人大战F
257 侍魂4-天草降临
259 小双侠
261 月下摇蓝曲(3CD)
263 侏罗纪公园2-失落的世界
265 生与死
275 火线阻击
277 维新之岚
287 少年军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
297 骨头先生(2CD)
301 最高力量(对应光枪)
303 98世界杯足球(SEGA公司)
307 滑雪2
309 卒业S
311 雷雅战机2
313 模拟城市2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
323 世加拉力赛2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
335 育成足球2
337 三合一
339 银河之星-魔法学園
347 交通大亨
351 全日本摔角大赛
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
363 动物乐园
365 七风岛物语(2CD)
367 失落的古代文明
371 棉花小魔女2
373 银河公主传说3
377 立体炸弹人2
379 公主之皇冠
381 光明力量3
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎2
393 神秘医院
397 饿狼传说特别片
401 FIFA98足球
403 水浒-天导108星
409 飞龙RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 劈邪除妖(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就-三箭之誓
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战1+2
439 恶魔召唤师-灵魂租借
441 实况足球-炎之射手(KONAME)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
459 97拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
467 梦幻之星
469 樱花大战2(3CD)
471 龙之力量2
475 恶魔战士3
477 机器人大战F完结篇
479 武装雄师2
483 秘密战队
485 光明力量-狙之神子
487 凉子风辉朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
501 GT24赛车
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98法国世界杯
515 梦幻模拟战五
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
535 口袋战士
537 彩京五代-太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
543 击落王时代
547 幻想水浒
549 光明力量3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰2CD
553 魔界村
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
567 CAPCOM公司游戏合集3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945二代
573 漫画英雄对街霸
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM合集4-孤高英雄
605 时之道标
607 樱大战-帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需4M加速卡)
619 正义之纹章2
621 少年街霸3代(需4M加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车GO
629 兵峰
631 主题公园
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人2
643 异形
645 龙少女
647 VR赛车
649 WF真人摔角
653 炼金术士
655 机械战士2
659 Q版VR战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说
667 饿狼传说3
671 鬼太郎
673 卡普空2
675 警察捉小偷
677 卡普空5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将R
691 97首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼5
697 战国传说
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达G世纪
711 双打坦克
723 机车3
727 辟邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 绿野仙踪
745 山脊赛车2
747 神奇传说
749 爆RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七喜小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达1
765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M君传说
775 三剑客
779 AT将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 辉水晶
807 电梯大盗
809 魔法草猛
811 真说梦见馆
813 VG女子格斗
815 Z高达前篇
817 Z高达后篇
819 少年街霸1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家5
829 七小侠
833 VIRTNAL麻雀2
835 PUI. IRULAJ
837 麻雀R
839 LTVE97
847 方块嗜喱
849 加尼加
851 雷鸟V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战3
859 金属战机
861 桌球3
865 同级生2
863 超兄贵
869 战斗行动
867 大富豪
871 高达III
873 数码暴龙
875 昌险话剧
877 P234麻雀
879 迷你裙女警
881 八人赛车
883 蝙蝠侠与罗汉宾
885 POWERSLAVE
887 地球防卫队
889 英界英雄榜
891 世加6合1
893 美少女制服
895 闪电战机
897 初恋物语
899 犯罪写真
901 激光战机
903 巴根战机
905 版图物语
907 美少女W(2CD)
909 秘密医院
911 光明圣柜
913 大力士
915 立体坦克大战
917 亚灵之祖云
919 金属战机
921 女字国编
923 放立与之诗2
925 恋之魔法学园生活
927 便利店II
929 同级生if
931 便利店
933 美少女画线
935 赛车
937 斩魔超奥人
939 上海长城麻雀
941 龙之心
943 做个坠落游戏
945 太空战斗机III
947 湾岸电单车
949 AR战警
951 UNODX
953 游兴游击队
955 森林大战
957 天地无用方块
959 电脑天使
961 密斯物
963 吸精公子(3CD)
965 放课后恋爱俱乐部(2CD)
967 96麻雀
969 麻雀狂时代
971 捕物贴
973 危机制造者
975 VR麻雀
977 米奇枪战
979 高达95
981 glod惑星超人lunner
983 天使之诗2
985 麻雀学园院
987 头文字D
989 Aale赛车rel
991 真实的世界
993 美少女俱乐部
995 天国
997 历史这里开始
999 VR十三母玲
100 幽灵(8CD)
1003 世加岛
1005 Q车三
1007 七风岛物语
1009 雷神合集
1011 Tactics Formasta
1013 rith you
1015 卒业2
1017 电玩单乐
1019 雷亚战机
1021 飞鸟120%
1023 疯狂赛车
1025 DARICS外传
1027 房车大赛
1029 DJ男孩
1031 机动战舰狂牛
1033 星空战机
1035 三级麻誉雀
1037 黑胎
1039 美少女麻雀R
1041 无人岛
1043 爆笑三人组
1045 HAKAIDER
1047 最强马
1049 魔法使
1051 实况Q版棒球

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

日本卡通电玩音乐CD大集合(全新版,全彩页,全目录,倾情奉献,8元/片 邮购 爱请注明编号)

[illegible]
189-190 新无责任舰长主题歌全集(2CD)
191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
196 铃声 LAIN 原声集 2
198 失落的宇宙原声集 2
199 失落的宇宙原声集 3
200 少女革命 UTENA
201 机动战士 V 高达 SCORE
202 机动战士 V 高达 SCORE2
203 机动战士 V 高达 SCORE3
204-205 机动战士 Z 高达(2CD)

[illegible]
361 勇者王 FINAL 原声集
363 秋叶原电脑组歌唱集 2
364 银河英雄传说外传-黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
373 白色十字架 TV 版原声集
377-378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集
382 小甜甜-歌唱精选集
383 白色十字架主题歌精选集

[illegible]
B102 头文字 D(1)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2-大地之章
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法-天空之章原声集 1
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传"恋"解
B148 饿狼传说
B171 影牢-刻命馆真章原声集
B174-176 皇家骑士团 64(3CD)

[illegible]
V108 樱井智
V109 桑岛法子 BEST CELECTION
V110 新居昭奶
V113 丹下楼 SUMMER BEST-MARINE
V114 桑岛法子 BEST CELECTION2
V121 新居照奶．惰之未来
V122-123 惟名林檎虐待(2CD)
V131 坂本真绫
V133 奥井雅美 LI-BOOK 2000
V139 丹下楼 WINTER BEST SPUR
V140 米仓千寻 LTTLE UAICES 年加顾精选集
V336 久石让精选集

S45 青涩之恋校园歌集

人气卡电精选

K20 99 歌曲精选 10
K21 99 歌曲精选 11
K22 99 最新歌曲精选 12
K23 99 最新歌曲精选 13
K24 99 最新歌曲精选 14
K32 2000 最新歌曲精选 8,
K33 2000 最新歌曲精选 9
K34 2000 最新歌曲精选 10
K35 2000 最新歌曲精选 11
K36 2000 最新歌曲精选 12
K37 2000 最新歌曲精选 13
K38 2000 最新歌曲精选 14
K39 2000 最新歌曲精选 15
K40 2000 最新歌曲精选 16
K41 2000 最新歌曲精选 41
K44 2001 最新歌曲精选 3

卡电发烧族

A002 宫崎骏作品
A022-024 浪客剑心．明治剑客浪漫谭(3CD)
A032 龙猫(歌英及伴唱集)
A033 宫崎骏作品
A035 心之谷(宫崎峻作品)
A036 风之谷(宫崎峻作品)
A037 萤火虫之之墓(宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠(宫峻作品)
A039 儿时的点点滴滴(宫崎峻作品)
A040 萤火虫之墓(宫崎峻作品)
A041 龙猫(宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便(宫崎峻作品)
A043 天空之城(宫崎峻作品)
A044 天空之城(宫崎峻作品)交响篇
A048 红之豚(宫崎峻作品)
A053-055 梦幻游戏歌唱全集(3CD)
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星 BOYS BE
A060 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集 2)
A334 纯情房东俏房客(女性角色歌唱精选集)

黄金动画系列

GGG001 超时空要塞 7-实况演唱会
GGG012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG016 机动战士原声集
GGG028 新世纪福音战士战士剧场版 DEATH
GGG039 电影少女-原声集
GGG043 新世纪 EVA 剧场版-真心为你
GGG048 新世纪 EVA-RERAIN
GGG052-053 新世纪 EVA-交响乐
GGG077 幽游白书歌唱大集合
GGG148 库洛魔法使主题曲
GGG180 圣斗士 BTX
GA001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA012 超时空要塞加强版原声带 2
GA028 天空战记主题歌精选集
GA038 不思议游戏音曲精选集
GA039 城市猎人精选歌集
GA044 攻克机动队电影原声带
GA046 圣斗星矢精选合集
GA047 银河英雄传说精选合集
GA048 罗德战记精选合集
GA064 新世纪 EVA VOL.1
GA065 新世纪 EVA VOL.2
GA071 新世纪 EVA VOL.3
A&G001 樱花大战 1
A&G037 樱花大战 2
A&G031 太空战士-重奏版
SM214 罗德岛战记/唯游诗人记忆
SB026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
TCD68-69 机动战士精选集 1*2(2CD)
TCD77-78 机动战记 W(2CD)

经典游戏音乐

GM266 太空战士八精选
GM505 太空战士九歌集
GM506 太空战士战略版版
GM511 时空之旅原声 2
GM512 异度装甲原声
GM516-517 女神传说原声(2CD)
GM-518 女神传说混声
GM-560-562 皇家骑士团(3CD)
GM-563 生化危机维罗尼卡
GM-564 恶魔城月下夜想曲
GM-572 寂静领
GM-573 幻想传说原声
GM-574-576 机器人大战 a(3CD)
GM587 银河之星 2 永远的兰色
GM586 梦幻模拟战 5

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

1. 实况足球 5	8. 狂徒货柜车	15. 铁拳 TT	22. GT2000	29. 撞球	36. 红铃	43. 安棋莉可	50. 山脊赛车 5	57. 实况赛马	64. 机甲兵团	71. 英雄无敌
2. 2 银星战机	9. 合金装备(测)	16. 空中冲浪	23. S-TYPE 赛车	30. 摄影棚	37. 弹珠台	44. 我与魔王	51. 街霸 EX3	58. 真三国无双	65. GT3	72. 星球大战赛车
3. x 档案	10. 湾岸赛车	17. 建设金刚	24. 急速之翼	31. 刃牙一八千最强	38. 电子琴	45. 真人六键跳舞机	52. 奥尼	59. 唐老鸭	66. 棒球	73. 红色风暴
4. 高达格斗	11. 剑豪	18. 摩托 GP	25. 打鼓机	32. 三国志 7	39. 和	46. 狙击手	53. NASCAR 赛车 2001	60. 女王密令	67. 雷神之锤	74. 温泉乒乓
5. 实况野球	12. 麻神	19. 沙罗曼蛇 3+4	26. 装甲核心 2	33. 高尔夫	40. IQ 方块	47. 虚幻	54. 音速赛机 2	61. 最终任务	68. 打打打	75. 风之古罗亚 2
6. 机器人战斗	13. 田径 2000	20. 明星摔角	27. 钢铁雄狮	34. 麻将来吧 2	41. 魔术师奥芬	48. 生与死 2	55. 麻将家族 2	62. 王国物语	69. 过山车大赛	76. 拳击 2001
7. 实况足球 2000	14. 实况足球	21. FIFA 足球	28. 麻将大会 3	35. 黑云	42. 狂野四驱车	49. 爆裂时空	56. 星球大战	63. 钓鱼 EX	70. 魔戒	77. 实况 J 联盟 3

PS2 DVD 游戏节目(15 元/片,邮费 15 元不论多少)

001 鬼屋魔影	008 英雄潭 R	015 The Sky Ddyssey	022 GT 赛车 3 代	030 21 世纪竞马	037 Mightand Might	044 拉力赛车	051 机甲兵团	058 A 列车 2001
002 神俞赛车	009 鬼武者	016 King' Fieldiv	023 风之少年 II 代	031 机动战士钢弹	038 三国无双	045 盗墓迷城	052 大盗五佑卫门	059 游戏王
003 燃烧战车	010 音云	017 黑鹰特工队	025 维罗尼卡	032 北方廉三(三国志)	039 大制作	046 恐龙	053 Velvet file plus	060 道都高
004 FI2001 赛车	011 魔剑	018 机动战士	026 魔鬼雄鹰	033 Artdilyk	040 魔鬼赛车	047 蝙蝠侠	054 Fear	
005 幽灵山庄	012 Momster Farm	019 山平线	027 钢弹救世主	034 Destiny Aweaits	041 阿柏奇直升机	048 东京巴士	055 决战	
006 ZOE	013 南极侵蚀	020 SNK2 代	028 Armored Oore	035 极乐丸	042 蓝精灵	049 Cocfox	056 Shadow fo memories	
007 飞机	014 吉它 4+5	021 电车 go2 代	029 勇者传说	036 Bouncer	043 红莲任务	050 SHADOW hearts	057 一步神拳	

游戏配件

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 游戏配件			PS 退镗枪	130	10	PS 金手子卡	25	10
PS 原装振动手	88	5	PS 透明方向盘	175	40	PS 专用电源	10	10
PS 制转	25	10	PS 大摇杆	135	20	PS 手柄长线	12	10
PS 大摇杆	155	15	PS 小摇杆	60	10	北通 PS 野牛振手	65	10
PS 原装手柄	45	5	PS 飞行摇杆	75	10	北通 PS 遥控手柄	65	10
PS 组装手柄	8	5	PS 赛车手柄	50	10	北通 PS 月牙手柄	25	5
PS 组装振动手	45	5	PS 手握式方向盘	35	10	北通 PS 铁手振动	80	10
PSIM 标准记忆卡	20	5	PS 鼠标	35	10	北通 PS 精灵小摇	58	10
PS2M 透明记忆卡	30	5	PS 对战线	8	5	北通 PS1M 记忆卡	25	5
PS7 系列电影卡	198	5	PSAV 线	8	5	北通 PS2M 透明卡	32	5
PS9 系列电影卡	190	10	PS S 端子线	10	5	北通 PS4M 透明卡	55	5
Psone 系列电影卡	190	10	PS RGB 线	10	5	Psone 液晶显视器	660	20
PS 振动吉它	60	10	PS PDA	285	5	DC 电源	18	5
PS 振动枪	50	10	PS 四分插	80	10	PS2 原记忆卡(8M)	245	5
PS 五四枪	50	10	PS 原装光头	360	20	PS2 电原	23	5

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS2 支架	25	5	DC 原装手柄	120	10	主机系列产品		
Ps2 原装遥控	330	10	DC 原装震动手柄	270	15	PS(迷你机)	680	50
Ps2 原装手柄	230	10	DC 原装记忆卡	125	10	DC(欧版)	680	50
DC 转 PS 手柄接口	50	15	DC 原装透明记忆卡	140	10	DC(日版)	750	50
DC 游戏配件			DC 原装振动器	110	10	DC(美版)	750	50
DC 振动枪	65	10	DC 组装手柄	35	10	PS2(30000 型)	2600	50
DC 退镗枪	95	10	DC 组装 2M 记忆卡	40	5	土星配件		
DC 键盘	95	10	DC 组装 4M 记忆卡	50	5	SS 手柄	15	5
DCAV 线	15	5	DC 组装震动器	35	5	SS 制转	35	10
DC 风扇	25	5	DC 制转	40	5	SS 8M 记忆卡	70	5
DC 中摇杆	75	10	DC 摇杆	110	10	SS 4M 加速卡	70	5
DC 格斗手柄	35	10	DC 组装光枪	85	10	SS AV 线	15	5
DC 振动手柄	46	10	DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	115	5	SS JVC 光头	90	20
DC 原装手柄	110	10	DC 金手指卡+2M 记忆	50	10	SS 端子线	15	5
DC 原装光枪	280	10	DC VGA 盒	65	10			

香港精品手办(邮费:18元/只,图片可上网浏览)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	新火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	葛城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄+AV 线+电源+记忆卡+10 款游戏．型号 3000,1001,5503,7000)420 元　九成新 PS 套机(双手柄+AV 线+电源+记忆卡+10 款游戏．型号 5501,7502,7501,7500)480 元
八成新 SS 套机(双手柄+AV 线+电源+10 款游戏)280 元　八成新超任(双手柄+AV 线+电源+记忆卡+10 款游戏．型号 32M 博士机头)280 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无故障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

太八项链	15	太八烟盒	45	太八戒子	9	太八情侣表	98	太八火机	20	卡通匙扣(50 品种)	8	太空战士十情侣表	118
太八单表	60	樱花烟盒	45	太八钱夹	28	太八腰表	60	太九烟盒	45	太空战士十打火机	22		

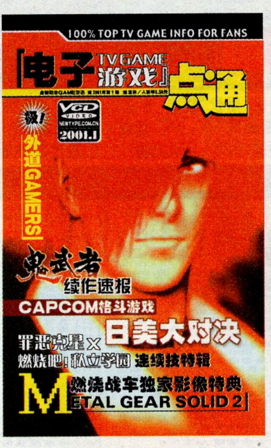
全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

PS 恶魔城年代记(32 开 96 页全彩)	25	DC 百剑传说攻略(32 开 96 页全彩)	28	PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25	GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
PS 纹章传说之英雄战记(32 开 96 页全彩)	28	PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25	PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24	GB 坏玛莉 2(32 开 128 页全彩)	23
PS 鬼屋魔影(32 开 98 页全彩)	26	PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23	GB 坏玛莉 3(32 开 127 页全彩)	25
PS 鬼神降临攻略(32 开 88 页全彩)	28	PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32	PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19	GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
PS 机器人大战 α 外传(32 开 96 页全彩)	24	PS 机器人大战 a 全流程攻略+地图(32 开 240 页全彩)	29	PS 盗墓者 5 攻略	25	GB 真女神转生-黑之书,红之书(32 开 128 页全彩)	28
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29	PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26	PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18	GB 新 5 合 (口袋金+银+游戏王+牧场 2+燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25	PS 99 拳王格斗技+连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24	PS 金手指大全 2000(32 开 127 页全彩)	22	GB9 合一(炸弹+贝兽+勇者斗恶龙+大盗伍佑卫门黑船党 2+天狗党的逆龙+可爱机器冒险+炸弹超人+纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31	拳王 2000 攻略(32 开 120 页全彩)	29	PS 金手指大全 2001(32 开 176 页黑白)	28	GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26	PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32	DC 金手指大全(16 开 96 页全彩)	30	GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23	PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23	PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25	GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18	PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25	PS 新世纪金手指大全(16 开 120 页全彩)	28	GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15	PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25	PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22	GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29	PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22	PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30	GB 勇者斗恶龙 1+2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24	PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27	PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19	GB 牧场物语 3(32 开 96 页全彩)	23
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22	PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33	PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩)	22	GB 口袋水晶攻略(32 开 92 页全彩)	25
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23	PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩)	18	GB 撒尔达传说(32 开 112 页全彩)	27
DC 生化-维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	29	PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24	PS 三国志 7(32 开 207 页全彩)	29		
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17	PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22	过期游戏志(25,45,46,50,90,108,115)	10		
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28	PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21	GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35		
DC 樱花大战 3 攻略(32 开 96 页全彩)	29	PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23	GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45		

电子游戏与电脑游戏工作室出品

最迅速、最权威的
电子游戏资讯光盘杂志

新作介绍：购买游戏的最佳参考！
网罗最新的游戏 **MOVIE**
极外道 GAMERERS：挑战游戏的最高极限！
你所想像不到的游戏玩法
连续技赏析：格斗达人的成长之路！
最新最酷的格斗游戏连续技赏析
射门联赛：现已火热展开，为中国队加油！









电子游戏一点通 5

即将上市，敬请关注

随盘附送超值别册，定价 8.5 元

应广大读者要求，编辑部现有少量存货可供邮购，数量有限，售完即止。
邮购地址：北京清河邮局 062 信箱 邮购部（收） 邮编：100083

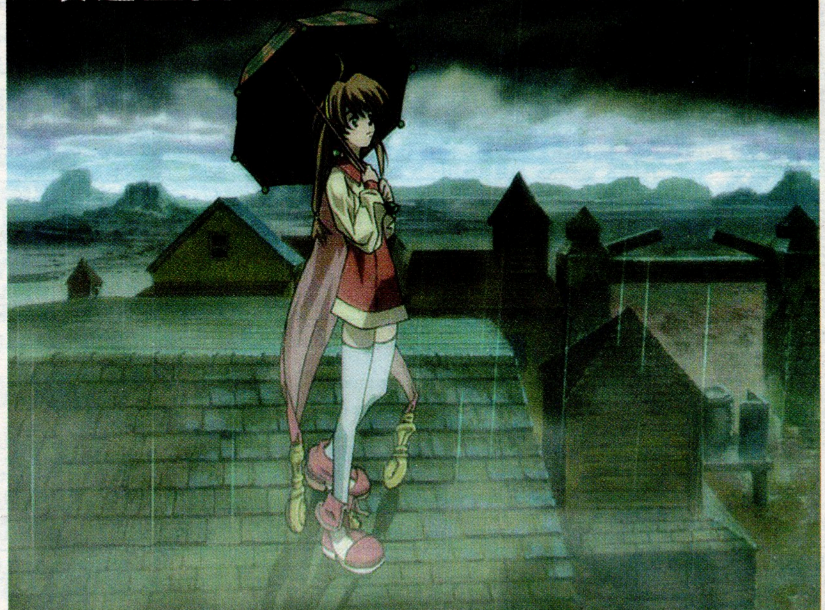
29201000

游戏图片有奖竞猜！

精彩游戏图片有奖竞猜，猜出图片答对问题就能得到幸运大奖，DC、PS2、GBA 等你来拿！不要错过！！

●**请问，旁边这副图片出自于哪个游戏？**

1. 荒野历险 2
2. 樱花大战 2
3. 妖精战士 2



别忘记拨打 29201000 参加，这里还有更多精彩节目等着你：

4 键：玩家留言信箱，广交天下玩友。
5 键：编辑留言信箱，和杂志编辑说说自己的心里话。
6 键：流行音乐台，听听音乐，休息再战。
7 键：电话游戏大本营，电话里的游戏给你新感受。



A 广州 陈杰



B 江西 张强



C 上海 张颖

《电子游戏与电脑游戏》举办的封面设计大奖赛已经接近半年了，来自全国各地的投稿不计其数，在这里我们首先要感谢众多读者的热心支持，在你们的支持下，我们一定会将《电子游戏与电脑游戏》办得更好，办成一本完全为读者服务，一本完全属于读者自己的、全国最优秀的电子游戏杂志。

纵观读者们的投稿，有的是名家作品，出手不凡；也有的是简简单单的几笔涂鸦，但是不管怎样也好，都是对这项活动的支持与肯定，都是我们在前进路上的坚实基础。每一个信封，我们都不会错过；每一张纸片，我们都将珍藏。所以，当我们一起走向成功的时候，我们都将怀念这一美好的时刻。

——电子游戏与电脑游戏工作室

封面设计大奖赛2

参赛作品精选



D 温哥华 黄莺



G 上海 张颖



F 上海 虞萍



E 温哥华 黄莺



WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢：北京网易公司

欢迎邮购　邮购地址／北京清河邮局062信箱邮购部收
邮政编码／100085
咨询电话／010-64908493转11

■统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039／G3
■定价:8.00元